Incluye vídeo de Dragon Ball GT. Episodios 1 y 2.

HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 92 - 795 Ptas. - 4,77 € | HOBBY PRESS

Arrasando en Japón
The House of the Dead 2
Super Speed Racing
Dino Crisis

Preestreno
Shadowman
Metropolis
F-1 WGP 2
Quake 2

CONCURSO
Regalamos 25 «Need for Speed IV» y 25 «Beetle Adventure Racing»

Llegan los juegos basados en la nueva película de George Lucas

Vuelve La Guerra de las Galaxias

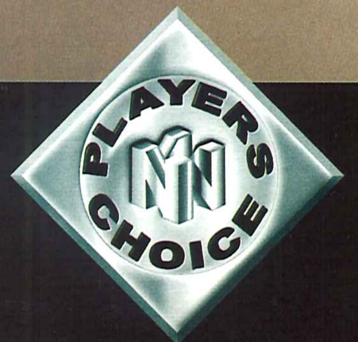


Guías prácticas para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»


F-1 WORLD GRAND PRIX
F-1 World Grand Prix


MARIO KART 64
Mario Kart 64


GOLDEN 007
007 GoldenEye


PLAYERS CHOICE
N



Una serie que reúne juegos de la mejor calidad al mejor precio: **5.990 pts.***

En el video que acompaña a esta revista podrás ver imágenes de todos los juegos de esta serie.

*Precio aproximado.



www.nintendo.es

Editorial

CAMBIAMOS LA FORMA, NO EL FONDO

Este mes os habréis llevado una sorpresa cuando hayáis comprobado que hemos cambiado completamente el aspecto de la revista.
La verdad es que esto no obedece a otro motivo que no sea, simplemente, que estábamos un poco "cansados" de un diseño con el que llevábamos casi cuatro años, y hemos pensado que ya era hora de renovarse un poquito.
Sin embargo, también comprobaréis que mantenemos prácticamente las mismas secciones y que los contenidos siguen teniendo más o menos el mismo tratamiento de siempre. Esto quiere decir que a pesar de que el "look" de la revista ha cambiado -esperamos que os guste-, la esencia de Hobby Consolas sigue siendo la misma: ofreceros TODA la información relacionada con el mundo de las consolas, tratando los temas con el mayor rigor y la mayor objetividad posibles.
Por otra parte, hemos ampliado una de vuestras secciones favoritas, los trucos, y a partir de este mes os ofreceremos también varias guías completas de los juegos más interesantes.
En definitiva, como veis, lo hemos cambiado todo para que todo siga igual.
Esperamos seguir teniendoos con nosotros durante mucho, mucho tiempo.

Amalio Gómez.

Sumario

Número 92 • Mayo 99

«Um Jammer Lammi». Y no nos hemos vuelto locos, es que el juego se llama así.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de Sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Sole Fungairiño **(Jefe de sección)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Alberto Lloret, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

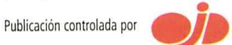
Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK™ (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
SPECIALIZED ASCII PAD
SPECIALIZED JOYSTICK
NAMCO ARCADE STICK
MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
G-CON 45™
MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc.
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57,84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
DUAL SHOCK
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO
namco
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com



el sensor

LA QUINTA COLUMNA

Vuelva usted mañana

-Por favor, ¿me da el «Metal Gear»?
-Lo siento, todavía no ha llegado. Vuelva usted mañana a ver si hay suerte.

Me imagino que esta escena la habréis vivido muchos de vosotros en repetidas ocasiones en las últimas semanas. Tal vez el caso de «Metal Gear» esté siendo el más sangrante, pero desgraciadamente no es él único.

Cada año nos encontramos con que un puñado de títulos que aparecen comentados en nuestra revista sufren molestos retrasos, a veces incluso de varios meses, que consiguen agotar vuestra paciencia. Y entonces sucede como en los equipos de fútbol en crisis, donde los aficionados le echan la culpa al entrenador, éste a los jugadores, ellos al entorno, y el entorno (que son los medios de comunicación), a la directiva. Aquí sucede algo parecido. Los lectores os quejáis a Hobby Consolas, nosotros a las distribuidoras y éstas a las compañías de software que, a su vez, se agarran a problemas de producción, que ya que estamos con el fútbol, es como echarle la culpa al árbitro.

En fin, que el problema es muy complejo y, mes tras mes, nos encontramos con que hemos analizado un juego que nos habían asegurado que salía en unos días, y después, como por arte de magia, se retrasa hasta quién sabe cuándo.

¿Y quién es el responsable? Pues no es una pregunta fácil. En Hobby Consolas siempre nos adaptamos a los planes de lanzamiento que nos proporcionan las distribuidoras españolas, pero estos cambian más que el Madrid de entrenador (y dale con el fútbol). Las distribuidoras, a su vez, también sufren el mismo problema, ya que esas fechas de lanzamiento les llegan de fuera (Japón, Londres o USA) y finalmente muchas veces acaban sufriendo retrasos.

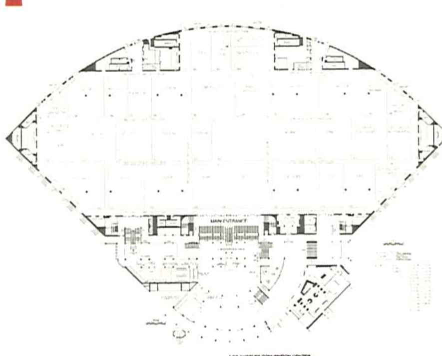
¿Y las compañías de software? Bueno, la verdad es que son las que tienen la última palabra, aunque no creo que marear a los usuarios entre dentro de sus planes de marketing. A veces prefieren retrasar un lanzamiento si consideran que pueden mejorar su calidad (lo vimos con «Medievil») y en otras ocasiones el doblaje y la traducción de un juego puede llevar más tiempo de lo que se pensaba («Metal Gear»).

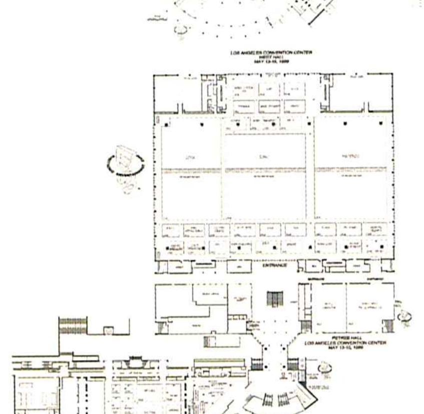
El caso es que los que acabáis pagando el pato sois vosotros (y las tiendas, que sufren vuestras visitas angustiadas día tras día). Pero la solución es muy complicada.

En Hobby Consolas nos comprometemos a seguir haciendo todo lo posible para no volveros locos. Pero si vais a una tienda y no tienen el juego que queréis, no nos echéis la culpa a nosotros, echársela al árbitro.

Manuel Del Campo.

¡Nos vamos al E3!







La ciudad de Los Angeles se prepara para albergar una nueva edición de la Electronic Entertainment Expo (E3), del 13 al 15 de mayo próximos. Y allí estaremos una vez más para contaros todas las novedades que se presenten. ¿Ejemplos? Pues a ver si hay suerte y Sony se descuelga con alguna que otra demo para PlayStation 2, a ver si Nintendo saca a la luz uno de esos proyectos ultrasecretos que tanto le gustan, y a ver si Sega hace algo grande con su flamante Dreamcast. Eso sin contar con algunos de los juegos más esperados: «Gran Turismo 2», «Resident Evil: Némesis», «Donkey Kong Country 64»... ¿y un «Tomb Raider IV» tal vez?

El entusiasmo nos embarga, aunque la verdad es que viendo los planos de la feria, nos hemos quedado un poco planchados... Soñábamos con la playa de Malibú, con Hollywood y Sunset Boulevard, y el verlos nos ha recordado las horas y horas caminando de un stand a otro y el insufrible dolor de piés que sentimos al final de cada jornada. Por fortuna, siempre nos quedará el stand de Eidos con sus macizas y las juergas que organiza Sony. Ya os contaremos el mes próximo...

Mola

• **Las vibraciones de «Zelda 64» con Rumble Pak.**
Es lo que le faltaba para sentirlo con toda su intensidad.

• **Las primeras informaciones sobre PlayStation 2. ¡¡Alucinantes!!**
A ver si Sony nos deja seguir alucinando en el próximo E3.

• **El número de marzo. Sublime, hacía tiempo que no veía tanta información reciente en una sola revista.**
Gracias amigo. Esperamos que te guste el nuevo look que estrenamos en éste.

• **Que juegos tan "antiguos" como el «Final Fantasy VII» den todavía tanta guerra.**
Y todavía le queda marcha al "abuelo". Verás ahora que sale en Platinum...

• **Los trucos que disteis de «Metal Gear Solid».**
Si es que tenemos gente que se sabe el juego de memoria.

• **Mis amigos, que me llaman Link ¡sólo por tener las orejas grandes! (qué suerte la mía).**
¡¿Y tienes alguna amiga a la que llamen Lara...?!

• **Todos los juegos estupendos con los que PlayStation nos va a deleitar este año.**
Es que a esta consola todavía le queda cuerda para rato.

• **Game Boy Color y «Zelda DX». Qué pedazo de juego, y encima puedo llevármelo a casa de mis abuelos para no aburrirme.**
Ya, pero seguro que cuando te dan la paga dejas de jugar. ¿Eh?

• **El prometedor duelo entre Dreamcast y PlayStation 2. Parece que ya empieza a temblar la tierra.**
Pues cuando salgan no va a quedar un solo edificio en pie.

• **La calidad gráfica de la nueva consola de Sony, lo sabía...**
¿Y no dijiste nada? ¡Podías haberte sacado un pastón en exclusivas!

• **El torneo de «Tekken 3» de Londres. ¡Qué envidia!**
Pues ya sabes: a entrenar duro cuando salga «Tekken 4», y a lo mejor tú eres el próximo en viajar.

• **Que hicieran un juego en el que Manuel del Campo fuera el protagonista.**
Comprendemos. Y si fuera interactivo mejor, ¿no? ¡Listilla!

• **El buen momento en el que se encuentra el rol en PlayStation, cuando es mi género favorito.**
Hay mucho y bueno, y lo mejor es que todavía queda «Final Fantasy VIII» por llegar.

• **Que os vayáis a Japón para el reportaje de PlayStation 2.**
Ahora que lo dices, ¿por qué no presentarán alguna consola en una isla del Caribe?

Los más vendidos (España)

1. FIFA '99 .... (N64)
2. Zelda: Ocarina of Time .... (N64)
3. Bichos .... (PS)
4. FIFA '99 .... (PS)
5. Resident Evil .... (PS Platinum)
6. Hercules .... (PS Platinum)
7. Crash Bandicoot .... (PS Platinum)
8. Star Wars: Rogue Squadron ..... (N64)
9. Colin McRae Rally .... (PS)
10. Soul Blade .... (PS Platinum)

(Datos proporcionados por Centro Mail).

¡¡Somos más de medio millón!!

Hobby Consolas, la revista más leída del sector

No lo decimos nosotros, lo dicen los datos de la última oleada del Estudio General de Medios (EGM).
Según dicho estudio, Hobby Consolas ha pasado de 336.000 lectores mayores de 14 años (media mensual 3ª oleada octubre-noviembre del 98), a **428.000 en la 1ª oleada enero-febrero del 99.** Si a esta cifra le sumamos los **123.000 lectores entre 8 y 13 años** que confirma el estudio "Audiencia Infantil de Medios de España", el número total se eleva entonces a **551.000 lectores al mes**, lo que convierte a nuestra revista en la más leída del sector de la informática y los videojuegos (revistas de PC incluidas). Nuestro agradecimiento para todos los que nos seguís mes a mes, que sois los verdaderos artífices de este éxito.

Los más vendidos (Japón)

1. Jikkyou Powerful Pro Baseball 6 .. (N64)
2. Pokemon Snap .... (N64)
3. The House of the Dead .... (DC)
4. To Heart .... (PS)
5. UnJammer Lammy .... (PS)
6. Sound Novel Evolution .... (PS)
7. Marvel Vs Capcom Clash of Super Heroes .... (DC)
8. Blue Stinger .... (DC)
9. Chocobo Racing .... (PS)
10. The King of Fighters 98: Dream Match Never Ends .... (PS)

¡Oh Dios mío! han matado a Kenobi

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Los muchachos de South Park no han podido resistirse a la fiebre que nos invade con la llegada de "La Amenaza Fantasma", y han decidido ponerse de esta guisa para recibir el Episodio 1 de la mítica saga. Esto es sólo una muestra de la cantidad de personajes famosos que podéis encontrar en Internet transformados en Han Solo, Darth Vader... y Chewbacca.





¿Y tú qué opinas?

Este es un espacio que abrimos en El Sensor para que se oiga tu voz, un lugar en el que podrás dar tu opinión sobre los temas que te propongamos mes a mes. Para empezar, hemos elegido uno que está de máxima actualidad, porque el día 23 de septiembre al fin podrás comprar una Dreamcast. Por eso, nuestra pregunta de este mes es:

¿QUÉ PIENSAS DE DREAMCAST, LA NUEVA CONSOLA DE SEGA?

Esperamos tu carta o tu E-mail para publicarlos aquí en el próximo número. ¡Escríbenos ya!

Los más vendidos (U.S.A.)

1. Pokemon Blue .... (GB)
2. Pokemon Red .... (GB)
3. Syphon Filter .... (PS)
4. Need For Speed High Takes ...... (PS)
5. Triple Play 2000 .... (PS)
6. MLB 2000 .... (PS)
7. All Star Baseball 2000 .... (N64)
8. Army Men 3D .... (PS)
9. Mario Party .... (N64)
10. Legend Of Legaia .... (PS)

Así que pasen 5 años...



Wario, un feo con éxito

Eran tiempos en los que «Sonic 3» para Megadrive y «Street Fighter II Turbo» para Super Nintendo ocupaban los primeros puestos de nuestras listas de éxitos. Aquel mes, la tercera aparición de «Super Mario» en Game Boy protagonizó nuestra portada, el fútbol llenaba un jugoso reportaje -aprovechando que se acercaba el mundial de Estados Unidos- y Neo Geo nos maravillaba con la segunda parte de «Art of Fighting». Por cierto, la máquina más revolucionaria se llamaba Mega CD. ¡Ah, y Dragon Ball ya estaba dando guerra!

Ni Fu Ni Fa

• Que en PlayStation 2 no se sabe si se podrá ver el DVD y si se le podrá acoplar un módem.
Ten paciencia chico. Piensa que de momento ni siquiera sabemos cuál será el nombre definitivo de la consola.

• La puntuación de «Legend of Zelda DX». ¿En serio lo preferís antes que juegos como «Tekken 3», «Resident Evil 2» o «Turok 2»?
¡Es que no veas lo que nos cuesta meter el CD de «Tekken 3» en la Game Boy!

• El «Apocalypse». Es muy fácil.
Olé la gente valiente. Si ya nos parecía a nosotros que el Bruce Willis éste en realidad era una nenaza.

• Le dais tanto bombo a «Metal Gear Solid» que seguro que luego nos decepciona igual que «Medievil».
No te lo crees ni tú. Pruébalo y después nos cuentas lo que te ha parecido.

• Lo difícil que es que Yen te conteste a tus cartas.
Son muchos los llamados y pocos los elegidos. Sigue intentándolo.

• Que no dejan de salir «Street Fighter», todos iguales, con algunos personajes y modos de juego de diferencia. Jamás he visto un juego más explotado.
¿Tú has oído hablar de un tipo que se hace llamar Megaman?

• El precio de las pegatinas para PlayStation, pudiendo tener las que regaláis vosotros, que son igual de chulas.
Y además vienen con revista y todo.

• El juego de «Hugo». Sin los premios que daba Carmen Sevilla en el telecupón no tiene emoción.
Eso, eso... ¡Queremos a Carmen Sevilla en PlayStation!

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1. Rugrats: search for reptar ..... (PS, GBC)
2. Metal Gear Solid .... (PS)
3. FIFA 99 .... (PS, N64)
4. A Bug´s Life .... (PS)
5. UEFA Champions League .... (PS)
6. South Park .... (N64)
7. Rogue Squadron .... (N64)
8. Roll Cage .... (PS, N64)
9. Civilization II .... (PS)
10. Premier Manager 99 .... (PS)

La "publi" del mes

Más colorido que el lenguaje de la carretera

Más o menos eso es lo que viene a decir este anuncio americano de Game Boy Color, en el que podemos ver a un simpático conductor "recordándole" amistosamente al de delante que el semáforo se puso en verde hace ya tres minutos. ¿Veis el colorido que sale de su boca? Pues más o menos así es como se ve el nuevo «Legend of Zelda DX».Y es que estos chicos de Nintendo no saben cómo explicarnos lo bien que se ve su nueva portátil.



VIÑETA CONSOLERA



En voz baja

(por Javier Abad)

Diez juegos que nos gustaría ver en PlayStation 2

A falta de títulos confirmados para la nueva consola de Sony, hemos dejado volar nuestra imaginación, y se nos han ocurrido diez títulos que seguro que arrasarían en cuanto salieran a la venta:

1 **«Final Fantasy IX».** Imprescindible tras ver la famosa escena del baile en la presentación.
2 **«Metal Gear Solid 2».** Snake, prepárate para tu nueva misión. ¡Más peligrosa que nunca!
3 **«Resident Evil 3».** Ya da miedo sólo de pensarlo.
4 **«Gran Turismo 3».** Su presencia será obligatoria en todas las autoescuelas.
5 **«Tekken 4».** Igual salen hasta moratones al jugarlo.
6 **«Tomb Raider IV».** Lara más real que nunca. ¿Os lo imagináis? Nosotros sííííííí...
7 **«FIFA 2.001».** Seguro que juegan mejor que los de verdad, y sin cobrar primas ni nada.
8 **«Ridge Racer 5».** Conduciendo a mil por hora sin salir de la habitación.
9 **«Monaco GP 3».** Lo más parecido a llevar un F-1.
10 **«Crash Bandicoot 4».** Dará saltos hasta el televisor.

SUBEN

▲ "LA AMENAZA FANTASMA", **el primer capítulo de "La Guerra de las Galaxias" traerá nuevos juegos para todas las consolas. ¡Que la fuerza te acompañe!**

▲ SEGA, **que por fin ha confirmado la fecha de salida y el precio de Dreamcast. ¡Comienza la cuenta atrás para empezar a soñar!**

▲ CAPCOM, **porque además de «Dino Crisis», se ha desmarcado con «Onimusha» para PlayStation. Volveremos a pasar miedo... por partida doble.**

BAJAN

▼ KONAMI, **por el retraso que está sufriendo la traducción de «Metal Gear Solid», y su lanzamiento en nuestro país. ¿Cuándo podremos disfrutarlo?**

▼ Las compañías que sacan tanto "remake" para Game Boy Color, **una manera de desaprovechar el potencial de la nueva máquina de Nintendo.**

▼ La calidad de los lanzamientos para N64 de este mes. **Bastante flojillos. Esperamos que pronto vuelvan a su línea habitual.**

No Mola

• **Que vengáis con tanto cuento con «Metal Gear Solid» y «FF VIII». Seguro que os pagan alguna prima por promocionarlos.**
Pues claro, ¿no lo sabías? A ver cómo te crees que nos hemos comprado los Ferrari que conducimos.

• **Que después de tanto bombo no le plantárais un 100 a «Metal Gear». Es el juego perfecto.**
¡Ajá! Así que todo el ruido que hicimos al final estaba justificado, ¿eh?

• **La venta de chip piratas.**
Qué razón tienes. Y la compra tampoco tiene ninguna gracia.

• **Que no llegue ninguna guía de PlayStation a Argentina.**
Habrá que arreglarlo, pibe.

• **Que «Hard Edge», además de estar en inglés, tenga protagonistas manga.**
Vale lo del inglés, pero lo de los personajes no nos parece tan mal.

• **Que no consideren a los videojuegos el octavo arte.**
La verdad es que algunos juegos habría que exhibirlos en un museo.

• **Que el mejor juego absoluto del año 98 sea «Zelda 64», que ni siquiera está traducido.**
Los votos son los votos. Se llama democracia, y gana el que consigue la mayoría. Aunque esté en inglés.

• **Tener que empezar a ahorrar para comprarme «Gran Turismo 2», «FF VIII», «Dino Crisis», «Ace Combat 3»... y por supuesto, PlayStation 2.**
La verdad es que es una faena, pero no nos negarás que es un lujo tener tanto bueno donde elegir.

• **La guerra entre los usuarios de Sega, Nintendo, Sony y PC. ¡Disfrutemos de los videojuegos y en paz!**
Dí que sí, que de eso se trata. Es ridículo entrar en una guerra de marcas cuando esto consiste en pasárselo bien.

• **El primer «Tomb Raider». Lo he adquirido en Platinum y es horrible.**
¡No fastidies! ¿No serás tú también el dentista que recomienda chicles con azúcar? (recuerda 9 de cada 10...).

• **Que no hayáis regalado todavía ningún vídeo de Dragon Ball GT y ahora ya los están emitiendo por TV.**
Sus deseos son órdenes. ¿Quiere algo más el señor?

• **Que en la portada de «FIFA '98» y «FIFA '99» salgan jugadores del Madrid, y encima vestidos con la camiseta de una de las peores selecciones del Mundial. No me he comprado ninguno de los dos juegos por esto.**
Pues como juzgues los juegos por su carátula, vas por mal camino.

• **El adiós que le voy a tener que decir a la consola después de las notas.**
¡Llegan «Matemáticas Gear Solid» y «Física Fantasy VIII»!

• **Que todos los juegos que tengo y en los que me gasté una pasta ahora son de Platinum y valen la mitad.**
Ya, pero ¿y lo que presumías cuando los tenías antes que los demás?

Bienvenidos al lugar donde vais a encontrar todo lo que se comenta entre bastidores en el gran teatro de los videojuegos. Mi objetivo es pegar la oreja, ser un cotilla, una Maruja de las que salen a la escalera para ver quién visita a la vecina, porque no quiero perderme ni uno de esos rumores y comentarios que animan el cotarro consolero.

Comenzaré con **Square**, una de las compañías que más están dando que hablar últimamente por varios motivos. El primero suena a broma, pero yo os lo cuento tal y como lo he oído: la compañía japonesa podría estar desarrollando **un RPG basado en Star Wars para PlayStation 2.** Ahí queda eso. Más probables, por estar casi confirmados, son los lanzamientos de **«Final Fantasy Collection»** y **«Legend of Mana»** en PlayStation. El primero está ya a punto en Japón, con «FF V» y «FF VI» en sus entrañas, mientras que al segundo lo están peinando, que diría aquel.

En un espacio como éste no podía faltar la inigualable **Larita Croft**, que está pendiente de su debú cinematográfico. Todavía no tenemos actriz que la encarne, pero sí sabemos quién será su director (Stephen Herek, conocidísimo en el McDonalds de su pueblo a la hora de comer) y hasta el guionista (Steven E. De Souza, el culpable, ¡oh Dios mío!, de Street Fighter the Movie).

Para los nintenderos también traigo carnaza. Seguro que sabéis que a **Rare** le mola eso de dar unas cuantas sorpresitas en cada E3. Bueno, pues al parecer, esta vez se descolgarán con dos novedades de las buenas, y las apuestas apuntan a que una de ellas será **«Killer Instinct 3»** corriendo sobre el mismo motor de «Mace: The Dark Age».

¿Y qué decir de **Dreamcast**? Pues que la lista de posibles juegos sabe rica, rica. Se comenta que Sega tiene entre manos **«Panzer Dragoon 3»**, **«Lost World: Jurassic Park»** y **«Last Bronx 2»** (entre otros que ya os contaré), que **Konami** está programando **«Castlevania»** y **«Metal Gear Solid 2»**, que en **Acclaim** trabajan en **«Turok 3»** y **«Extreme GX»**, y que hasta **Namco** quiere descolgarse con **«Tekken 4»** y **«Time Crisis 2»**. ¿Verdadero o cierto? Si algo se confirma, contadle a vuestros colegas que aquí lo leísteis por primera vez.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Juan Cabezos, Unai Gutiérrez, Fernando Manso, Luis, Luis Alberto González, Alejandro Cadenas, Juan Patricio Padrón, David G.L., Enrique Riobóo, Adrián V., Fernando Vázquez, L.Harper, Phoenix Wiz, Jesús Sánchez Prieto, Tfont, Turok, Sergio Iglesias, Alberto Manuel Barrera, "La Maca", "El Frutillo", Pablo y Alvaro de Carlos.



¡ELIGE TU ARMA!





www.needforspeed.com
www.electronicarts.es





¡ELIGE TU MOTOR!





EL DESAFÍO DE UNA COMPETICIÓN REAL EN EL COCHE DE TUS SUEÑOS.

¡¡También tenemos imágenes de «Resident Evil 2» para N64!!

Capcom presentó «Onimusha», un juego al más puro estilo «Resident Evil 2»

Capcom organizó el pasado 16 de abril una espectacular ceremonia en la que presentó su próximo lanzamiento para PlayStation: «Onimusha».

La compañía japonesa reunió a la prensa especializada y preparó una ambientación de lujo, con la New Japan Philarmonic Orchestra (con más de 200 músicos, casi más que invitados) interpretando la melodía principal del juego mientras se proyectaban las primeras imágenes.

«Onimusha» (la traducción al inglés es «Devil Warrior»), está siendo desarrollado por Flagship y sigue un sistema muy similar al de los anteriores «Resident Evil», con escenarios prerrenderizados que ofrecerán una calidad sorprendente.

La gran diferencia es que hay un salto temporal en el argumento, que se desarrolla en la era Sangoku, varios siglos atrás.

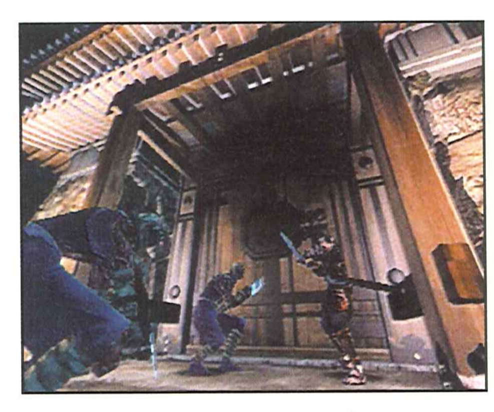
El personaje principal se llama Akechi Samanosuke y, como pudimos comprobar, utilizará una espada samurai para enfrentarse a enemigos que son medio humanos, medio demonios. Para diseñarlo, los grafistas han utilizado la cara de Kaneshiro Takeshi, uno de los actores de más éxito en estos momentos en Japón.

Por otra parte, también hemos conseguido las primeras imágenes de «Resident Evil 2» para Nintendo 64. Esta versión está siendo desarrollada por Angel Studios y, además de mostrar unos gráficos mejorados, incluirá algunas novedades respecto al juego de PlayStation que... aún están por descubrir.

Y aprovechamos la ocasión para confirmaros que «Resident Evil: Nemesis» será la continuación de esta saga en PlayStation. Aunque también parece que habrá otro "Resident" para PlayStation 2.

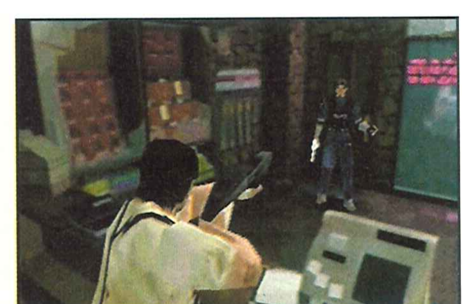


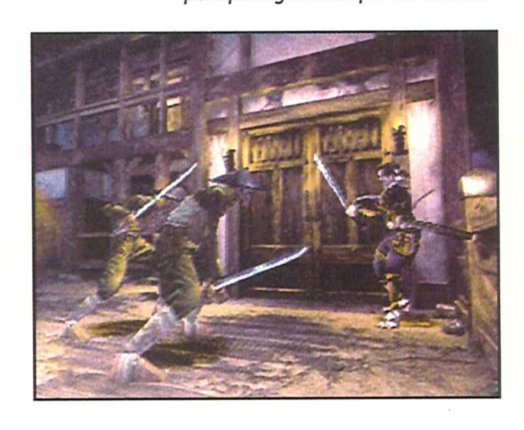
Capcom organizó en el Tokyo International Forum una macropresentación de su próximo «Onimusha» para PlayStation. Hobby Consolas estuvo allí.



«Onimusha» será una especie de «Residen Evil», pero protagonizado por un samurai.







Nuevos éxitos en la lucha contra el fraude

Primera sentencia por piratería de videojuegos

La Federación Antipiratería (FAP) y demás organismos encargados de luchar a favor de la defensa de la Propiedad Intelectual siguen cosechando éxitos en su constante batalla por erradicar la piratería en nuestro país. Un juez ha efectuado la que es la primera sentencia condenatoria contra cuatro "piratas" de la ciudad de Sevilla, a los que se les incautaron numerosas películas y juegos de PlayStation y de PC reproducidos ilegalmente.
En dicha sentencia se les condena a seis meses de prisión, y al pago de una indemnización de dos millones de pesetas.

Pero no es un hecho aislado. Estos días se han efectuado varias intervenciones en localidades de toda la geografía nacional, y se ha incautado material por valor de varios millones de pesetas. Los responsables han sido puestos a disposición judicial.

La nueva consola de Sega valdrá 39.900 pesetas

Dreamcast saldrá a la venta el 23 de septiembre

Sega ha anunciado la fecha definitiva del lanzamiento de Dreamcast en Europa: el día 23 de septiembre, y costará 39.900 pesetas. También es seguro que habrá diez juegos disponibles ese día, aunque la lista todavía no está confirmada. Sega tiene previsto que antes de las navidades de este mismo año aparezcan entre 20 y 30 juegos más, con lo que el catálogo de novedades crecerá a un ritmo muy rápido.

Por otra parte, las cifras de ventas de Dreamcast en Japón no dejan de aumentar: son ya más de 1 millón las consolas vendidas en el aquel país en tan sólo 4 meses.

Deseamos a Sega igual suerte en su andadura europea.



HC News

Infogrames, patrocinador oficial del «Tour de Córcega»

«V-Rally», más real que nunca

Infogrames ha unido sus fuerzas con la Federación Francesa de Deportes de Motor (FFSA) para el 43º Tour de Córcega. Gracias a este acuerdo, la compañía gala, y en especial su juego «V-Rally», patrocinarán esta competición perteneciente al Campeonato del Mundo de Rallies, que se disputará del 6 al 9 de mayo de 1999 en Córcega.

Esto supone un nuevo paso adelante de Infogrames antes del lanzamiento del esperadísimo «V-Rally 2», previsto para finales de junio, con el cual esperan batir records de ventas.

Según Jean-Philippe Agati, director de marketing de Infogrames: *"Nuestra voluntad es convertirnos en uno de los mayores protagonistas dentro de la esfera del deporte del motor"*. Y parece que lo están consiguiendo.

«Omega Boost» y «Smash Court Tennis» vendrán en junio

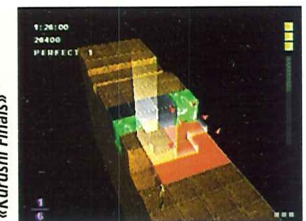
Sony prepara nuevos lanzamientos

Justo antes de cerrar este número, hemos recibido algunos de los juegos que Sony tiene previsto lanzar en los meses venideros. Aquí tenéis un pequeño avance de estos cuatro interesantes títulos:


«Omega Boost»


«Smash Court Tennis»


«Point Blank 2»


«Kurushi Finals»

- **«Omega Boost»** (Sony-Junio). Polyphony Digital ha programado este shoot'em up en el que controlaremos un robot capaz de moverse libremente por el espacio. Los amantes del género seguro que sabrán valorar sus espectaculares gráficos.
- **«Anna Kournikova´s Smash Court Tennis»** (Namco-Junio). La bellísima jugadora rusa va a ser la cabeza visible de este simpático juego de tenis. Canchas situadas en los lugares más insospechados y jugadores con aspecto de dibujo animado serán sus mejores armas.
- **«Point Blank 2»** (Namco-Agosto). Los calores veraniegos nos traerán la segunda parte de este ingenioso juego de disparo, con modos todavía más originales que en su antecesor.
- **«Kurushi Finals»** (Sony-Agosto). Nueva edición de este curioso puzzle en el que tendréis que destruir una serie de cubos antes de que os aplasten en su imparable avance.

Internet on line

NUEVA VERSIÓN DE «METAL GEAR SOLID»

Konami lanzará en julio en Japón una nueva edición de «Metal Gear Solid». La versión, que vendrá en 3 CDs, se llamará «Metal Gear Solid Integral» y será esencialmente el juego americano. Entre las novedades, ahora se podrá cambiar la ropa de los personajes, jugar con una vista en primera persona, habrá misiones extra al acabar el juego, más opciones de entrenamiento y también un mini-game para PocketStation.

POR FIN «METROID 64»

Shigeru Miyamoto ha confirmado que Nintendo está desarrollando una versión del clásico «Metroid» para su consola de 64 bits. Se especula con que el juego utilice el mismo engine que «Zelda 64», con lo que sería la primera vez que Samus Aran se moviese en 3D. Se espera que esté en la calle las próximas navidades.

DETALLES SOBRE EL NUEVO «TEKKEN»

Namco ha desvelado algunos datos de la siguiente entrega de «Tekken». Se llamará «Tekken Tag Tournament» y estará en los salones recreativos japoneses el próximo verano. Usará la misma tecnología que «Tekken 3», pero incluirá a todos los luchadores de la serie, que además podrán realizar una cantidad ilimitada de combos.

PLAYSTATION 2 GANA ADEPTOS.

La lista de compañías que han hecho oficial que desarrollarán juegos para la nueva consola de Sony es ya bastante amplia. En ella figuran nombres como Namco, Konami, Capcom, Acclaim, GT Interactive, Naugthty Dog, Koei y 3DO. Todavía sin confirmar están Activision, THQ, Ubi Soft, Fox, Infogrames, Bandai y Takara.

II FERIA DEL VIDEOJUEGO DE SABADELL.

Esta ciudad catalana acogerá su segunda feria del videojuego los próximos días 29 y 30 de abril en el local del ayuntamiento situado en la calle San Isidoro nº45. Los asistentes podrán disfrutar las últimas novedades de PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast, así como participar en torneos de «Tekken 3», «Ridge Racer Type 4», «Street Fighter Zero 3» y «FIFA ´99». Si estáis interesados en participar, podéis inscribiros enviando un e-mail a la dirección: jmlm@mx2.redestb.es, llamando al teléfono 93-7275313, o acudiendo a los Centro Mail de Sabadell (c/Filadors nº24D) y Barcelona (Av. Diagonal nº280, c/Pau Claris nº97 y c/Sants nº17).

PRINCE NASEEM, SE VA A SEPTIEMBRE.

Malas noticias para los aficionados al boxeo. «Prince Naseem Boxing», el juego de Codemasters que llevábamos en Preview el número pasado, se ha retrasado hasta septiembre. Si la versión que manejamos hace un mes tenía buena pinta, no queremos ni pensar lo bien que puede quedar después del verano, cuando le hagan las mejoras pertinentes.

CIVILIZATION II SÍ HABLA CASTELLANO.

Pese a lo que dijimos en su día, «Civilization II» sí está traducido al castellano. El juego que nos envió Proein estaba en inglés, pero la distribuidora nos ha confirmado que la versión que se vende en España está en nuestro idioma. ¡Una gran noticia!

Plug & Play

NUEVO GAME LINK PARA GAME BOY



Jugando a dobles en Game Boy

Nintendo acaba de sacar al mercado un nuevo Link Cable compatible con la Game Boy clásica, Game Boy Pocket y Game Boy Color.
Además de poder conectarnos a una Game Boy Printer, este nuevo cable permite todas las conexiones entre las portátiles de Nintendo, salvo la conexión entre dos Game Boy clásicas. Este cable para compartir las partidas con un amigo está ya disponible al precio de 1.990 ptas.

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR

Pilotando en tu PlayStation

Al precio de 6.990 ptas llega a PlayStation un nuevo mando de control que hará las delicias de los aficionados a los simuladores. El nuevo periférico contará con una palanca -al más puro estilo "Top Gun"- que se adapta a la mano gracias a su diseño ergonómico, y 8 botones de disparo con función automática y velocidad configurable.
Además de un espectacular diseño y un movimiento suave y preciso, el «Dominator» de Logic 3 ofrece el mejor control para tus "shoot ´em up" con la imagen de los joysticks de siempre.



VOLANTE POWER PRO

Real como la vida misma

Una de las últimas novedades disponibles en MGK es un completísimo volante para N64 y PlayStation que, además de un atractivo diseño, presenta palanca de cambios, pedales de acelerador, freno ¡y embrague! Además de las funciones típicas, este volante incluye una palanca especial para utilizarla como freno de mano, y además vibra. Todo un lujo a 13.490 ptas.



SPEED PAD PLAYSTATION

Una auténtica ganga

Un nuevo pad digital de "Logic 3" llega a PlayStation. Sus principales características son su llamativo diseño, transparente, y las funciones de autodisparo y cámara lenta, pero su principal baza está en su atractivo precio: está disponible desde 1.990 ptas.

NUEVOS MODELOS DE DUAL SHOCK

Al mejor pad, le salen los colores

Desde hace unos días se pueden adquirir los nuevos modelos que Sony ha preparado para su línea "Dual Shock".
Negro, verde, azul, y sus variantes transparentes, son los espectaculares colores que acompañarán al tradicional mando gris, y que tendrán su mismo precio, 4.500 ptas.



FORCE FEEDBACK NUBY



Una nueva forma de sentir los juegos

Alrededor de 15.000 pesetas cuesta este chaleco vibratorio en sus versiones para PlayStation y N64.
Seis motores independientes se encargan de hacernos sentir nuevas sensaciones con 4 tipos configurables de vibración, que responden a los efectos de los juegos compatibles con "Dual Shock" y "Rumble Pak".
Este accesorio, diseñado especialmente para los "gourmets" de los videojuegos, funciona con 4 pilas AA, o con un adaptador (no incluido), y puede utilizarse a la vez que un mando con vibración para aumentar sus efectos.

Recomendados

Volantes:
- PS: Race Station Shock ★★★★
- PS: Mad Catz Dual Force ★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★½
- N64: Mad Catz 64 ★★★

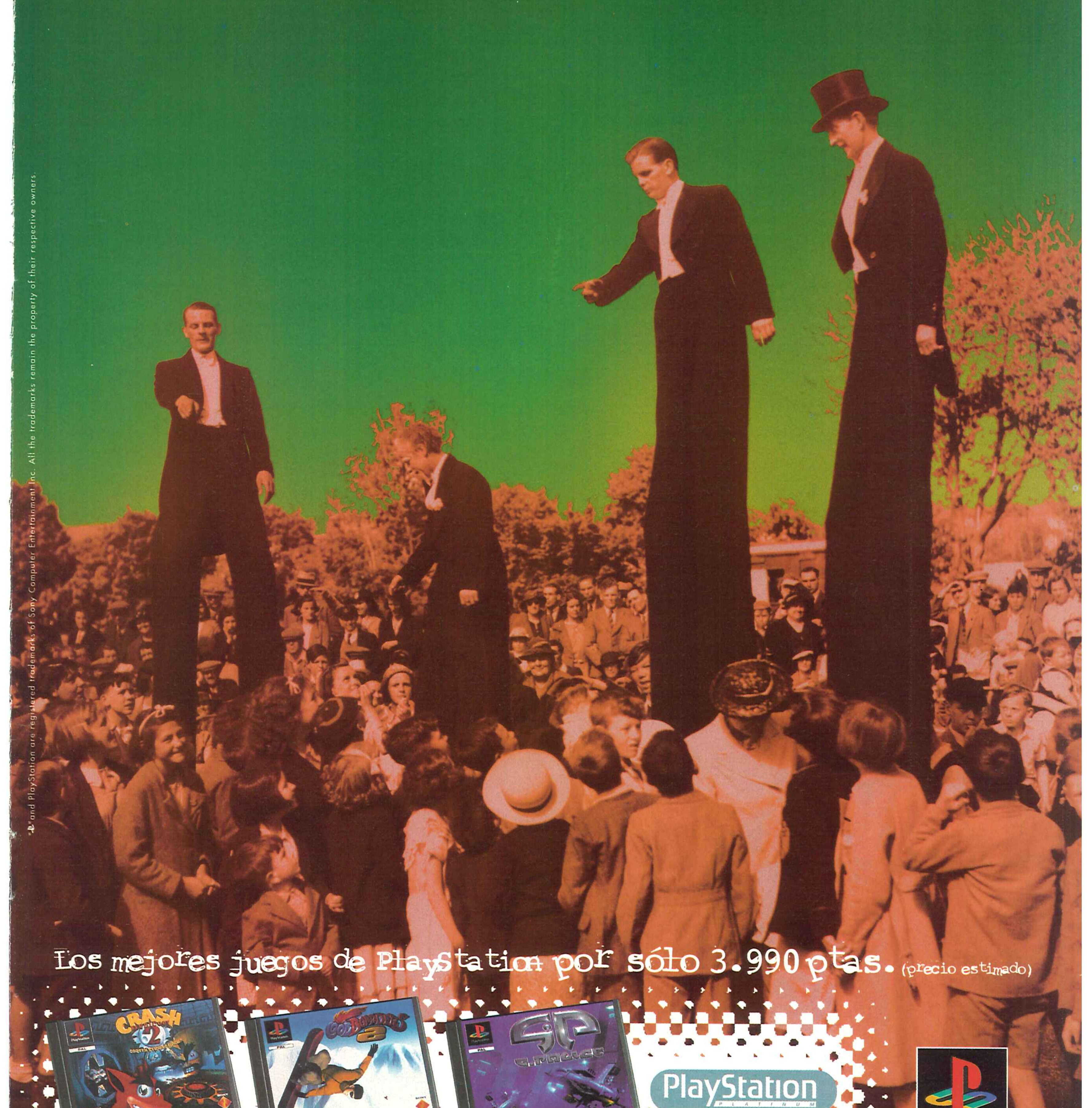
Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Access line shock 2 ★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Trilogy 64 ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


SÓLO LOS MÁS GRANDES LLEGAN A PLATINUM.
Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)
CRASH 2
PlayStation
PlayStation
PlayStation
PlayStation PLATINUM
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

Vive la AVENTURA de leer PLAYMANÍA



Comparativas



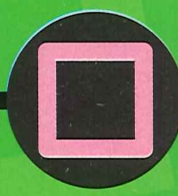


Guías y trucos





Novedades





...y toda la información que necesitas para disfrutar a tope de tu PlayStation.



◄ Suplemento de 32 págs. con las guías de los juegos más vendidos de la serie Platinum.

Y con **PLAYMANÍA** los juegos te costarán **500 ptas. menos**

Sony y Nintendo anuncian bajadas de precios en algunos de sus mejores títulos

¡LLEGAN LAS REBAJAS!

Ya es primavera en tu tienda de videojuegos. Sony y Nintendo se han puesto de rebajas... y sus ofertas son irresistibles. ¿Qué os parece «Gran Turismo» a 3.990? ¿Y «GoldenEye» a 5.990? Con precios así, nadie podrá resistirse a tener en su colección los mejores juegos de la historia.

Gran Turismo

Final Fantasy VII



Sony va a revolucionar su serie Platinum con FINAL FANTASY VII y GRAN TURISMO, dos títulos que hicieron historia en PlayStation y que ahora podéis llevaros a casa por sólo 3.990 pesetas.











«Gran Turismo», juego realizado por la propia SCE Europa, fue editado en el mes de Mayo de 1998. Desde entonces, y a pesar de que han aparecido numerosos simuladores de una impresionante calidad, «GT» sigue manteniendo su vitola de "El Mejor Simulador de Coches de la Historia". Casi 300 coches reales, un original modo de juego que nos obliga a seguir todo el proceso desde la compra de un coche hasta conseguir el título de campeón y unas repeticiones alucinantes de las carreras son sólo algunas de sus incontables virtudes. Ahora, al precio de 3.990 pesetas, se convierte en una joya que debes incluir obligatoriamente en tu colección.

Puntuación en HC nº 80: 97%

Los que todavía no hayáis probado esta obra maestra de Square estáis de enhorabuena. Su paso a la serie Platinum os va a ofrecer una oportunidad inmejorable para sumergiros en uno de los mejores RPGs de todos los tiempos. Y no lo decimos nosotros: baste recordar que «Final Fantasy VII» fue elegido -junto a «Super Mario 64»-, como El Mejor Juego del Año 97 por los lectores de Hobby Consolas. Su apasionante trama, el impresionante despliegue gráfico, la inagotable duración de sus 3 CDs, y el siempre impagable detalle de presentar los textos en castellano, hacen de «FF VII» un juego que, ahora más que nunca, no puede faltar en vuestra "juegoteca".

Puntuación en HC nº 74: 96%

GoldenEye



Un cartucho imprescindible para todos los que tengáis una Nintendo 64. Rare convirtió la película de James Bond en una obra cumbre de la acción en 3D. La potencia de su engine, la calidad de sus gráficos y el nivel de inteligencia artificial de sus enemigos hacen de «GoldenEye» una aventura de las que hay que saborear del primero al último nivel.

Puntuación en HC nº 74: 94%

Mario Kart 64



La versión para 64 bits del divertidísimo «Mario Kart» de Super Nintendo fue uno de los momentos fundamentales en los primeros pasos de la consola. Los famosos Mario, Luigi, Bowser y compañía se enfrentan en unas carreras capaces de manteneros pegados a vuestro mando durante horas, tanto en individual como en el memorable modo multijugador.

Puntuación HC nº 70: 94%

F-1 WGP



La N64 estaba falta de un buen simulador de fórmula 1... hasta que llegó este fantástico cartucho para arreglar la situación. Todo, tanto los gráficos como los pilotos y escuderías, funciona como si se tratase de un campeonato de verdad. Todavía hoy, «F-1 WGP» sigue siendo el mejor juego de conducción que podéis encontrar para la consola de Nintendo.

Puntuación en HC nº 85: 93%

Nintendo pone en marcha este mes la serie PLAYERS CHOICE, una lista de ofertas que de momento se estrena con nueve juegos al precio recomendado de 5.990 pesetas. Entre ellos encontraréis títulos imprescindibles de la talla de «GOLDENEYE», «F-1 WORLD GRAND PRIX» o «MARIO KART 64».

Wave Race



Fue uno de los primeros juegos disponibles para N64, y todavía hoy nos sorprende su magistral manera de imitar la dinámica de las motos de agua.

Puntuación en HC nº 68: 93%

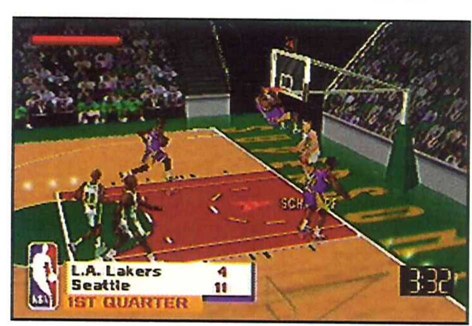
Lylat Wars



Fox McCloud y su escuadrón galáctico viajaron hasta los 64 bits a través de las diferentes rutas que os propone este espectacular shoot'em up.

Puntuación en HC nº 72: 91%

NBA Courtside



Todas las estrellas y equipos verdaderos de la NBA, con Kobe Bryant a la cabeza, incluidos en el primer simulador de basket que apareció para Nintendo 64.

Puntuación en HC nº 82: 93%

Pilotwings



Otro clásico de Super Nintendo que tuvo su versión nada más lanzarse la N64. Nos gustó sobre todo su magnífica sensación de vuelo en libertad.

Puntuación en HC nº 66: 91%.

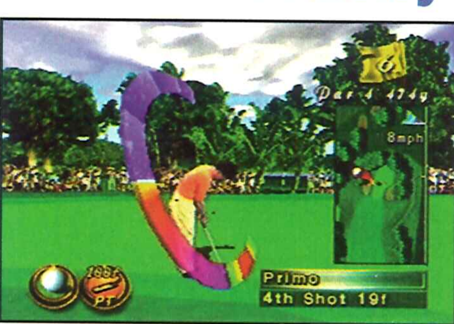
Snowboard Kids



Un curioso juego de snowboarding con una visión diferente a la de «1080°». Aquí prima la diversión y la simpatía que desprenden sus protagonistas.

Puntuación en HC nº 79: 88%

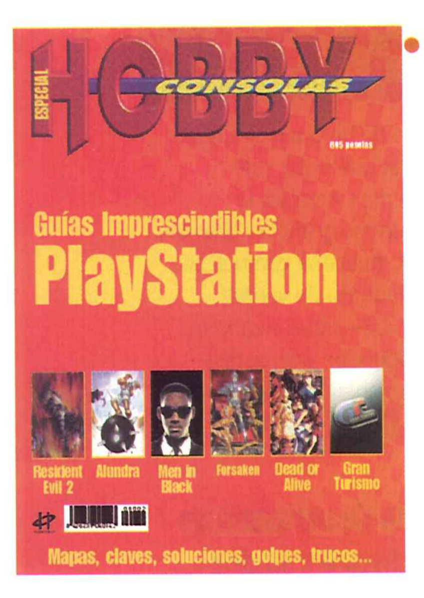
Waialae Country



El único simulador de golf disponible para la consola no tiene unos gráficos muy afortunados, pero os puede servir para emular al campeón Olazábal.

Puntuación en HC nº 85: 74%

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • Nº 2

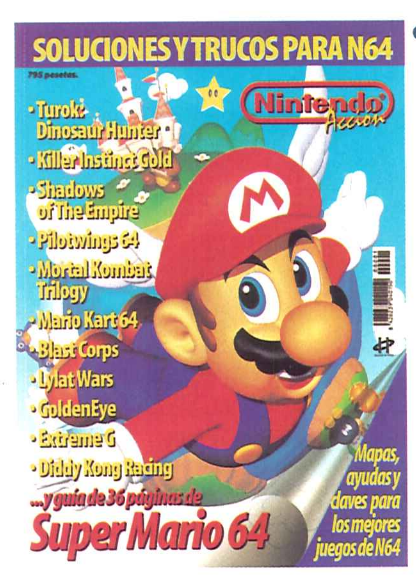
- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • Nº 1

- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • Nº 2

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☒ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre NACHO Apellidos PINTO CARBONELL
Calle JUAN RAMÓN JIMÉNEZ Nº 13
Localidad PLASENCIA Provincia CÁCERES
Edad 15 C. Postal 10600 Teléfono 927-413728

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☒ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

ES UNA PUBLICACIÓN DE

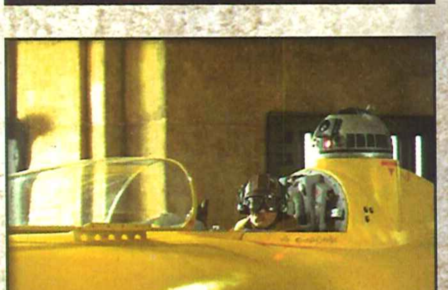



Rugrats
UN BEBÉ TIENE QUE HACER,
LO QUE TIENE QUE HACER.
GAME BOY COLOR
THE Rugrats MOVIE
THQ
LICENSED BY Nintendo
Rugrats
Search For Reptar
PAL
NICKELODEON
PlayStation
Par 4
Swing 2
THQ
TM
www.thq.com
www.rugrats.com
© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado a THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. " " y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

La nueva película de la saga Star Wars llegará acompañada de dos grandes juegos para PlayStation y N64: «The Adventure» y «Racer».

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE









Los Caballeros Jedi invaden las consolas

Toda leyenda tiene un principio...

El 19 de Mayo se estrena en EEUU el Episodio I de la nueva trilogía de George Lucas de La Guerra de las Galaxias, la película más esperada de los últimos tiempos.
Un fenómeno de tal magnitud no podía dejar de venir acompañado de los correspondientes juegos basados en el film, de manera que LucasArts ya está a punto de completar dos sensacionales lanzamientos que aterrizarán muy pronto en las consolas de Sony y Nintendo.
«The Adventure», para PlayStation, y «Racer», para N64 y PlayStation, conseguirán que el evento cinematográfico de la década arrase también en el mundo de los videojuegos.
En Hobby Consolas hemos querido saberlo todo sobre estos atractivos títulos y para ello nos hemos desplazado hasta el cuartel general de LucasArts en California. Y esto es lo que hemos descubierto del proyecto mejor guardado del año.



La película

La amenaza fantasma

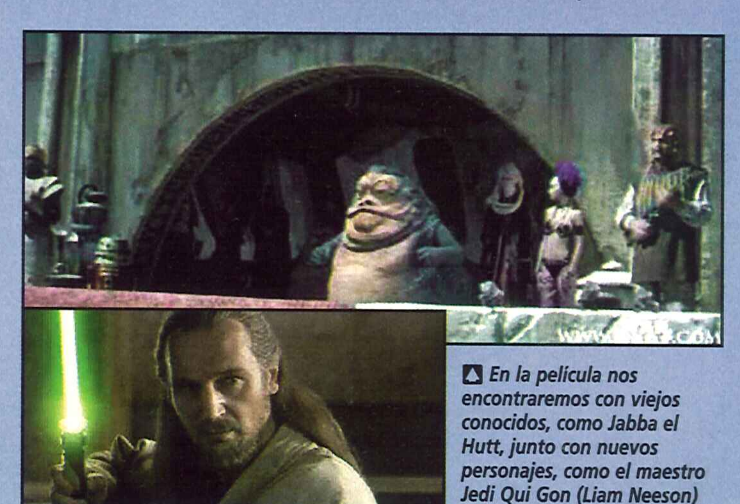


El joven Anakyn Skywalker (el padre de Luke Skywalker) será uno de los protagonistas de este primer episodio. Un niño de tan sólo nueve años con un poder sorprendente.



La espectacularidad de las carreras de estos extraños vehículos, basados en las cuádrigas romanas, será tal que ha dado pie a un videojuego dedicado exclusivamente a ellas, «Star Wars. Racer». Velocidad en estado puro.





En la película nos encontraremos con viejos conocidos, como Jabba el Hutt, junto con nuevos personajes, como el maestro Jedi Qui Gon (Liam Neeson)

Durante miles de generaciones, los Caballeros Jedi han sido los encargados de mantener la paz en la Galaxia. Ahora, las envidias entre los diferentes planetas, la corrupción y la ambición de los senadores de la República Galáctica, están a punto de provocar un conflicto de consecuencias incalculables. Es el preludio de las Guerras Clon, que traerán consigo el Imperio.

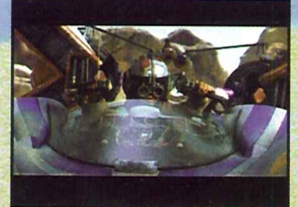
Estamos en la época anterior a la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias. Obi Wan Kenobi es un joven jedi, apuesto e intrépido; Luke, la princesa Leia y Han Solo aún no han nacido, y Darth Vader es un niño de nueve años que empieza a sentir la Fuerza de manera sorprendente.

La Galaxia está gobernada por una República que se tambalea y personajes de los que apenas habíamos oído hablar en las tres películas anteriores, como Qui Gon, la princesa Amidala o el Capitán Panaka, son ahora los protagonistas.

El caso es que todo el mundo está ansioso porque «STAR WARS. Episodio I: La amenaza fantasma» se entrene en EEUU el día 19 de Mayo (dos días antes de lo previsto a petición popular) y el 20 de Agosto en nuestro país. Después vendrán una segunda película en el 2001 y otra en el 2003 para completar la nueva trilogía. La Fuerza estará de nuevo con nosotros.

LOS JUEGOS

IGUALES QUE LA PELÍCULA









La película







Los juegos

El hecho de que el propio director de la película esté detrás del departamento de videojuegos es toda una garantía. George Lucas es también el fundador de LucasArts, la compañía encargada de realizar videojuegos. Y a pesar de ser un departamento con cierta independencia de LucasFilm, el propio Lucas se encuentra siempre pendiente de cada lanzamiento. Jack Sorensen, presidente de LucasArts habla así para Hobby Consolas: *"Cuando llega la hora de hacer un juego, George y yo nos reunimos y él me pregunta qué juegos están de moda. Entonces nos ponemos a charlar de manera informal sobre lo que podría gustar más a la gente teniendo en cuenta la película. De ahí surgió la idea de realizar un juego de aventuras que siguiera fielmente el argumento del film y otro basado en las "pod racers", sin duda uno de los momentos estelares de la película"* Desde luego, George Lucas siempre quiere que sus juegos mantengan la identidad de la película, algo que ya hemos comprobado en multitud de ocasiones en diferentes consolas, desde Super Nintendo hasta las actuales. Y si no os lo creéis, echad un vistazo a estas imágenes y observad el asombroso parecido entre las escenas del film (arriba) y las de los juegos (abajo).

STAR WARS® EPISODE I THE ADVENTURE™

La película se hace aventura

Que no os preocupe que la película no llegue hasta Agosto a nuestro país, porque con este juego tendremos un excelente preestreno. Y es que «The Adventure», que llegará en Junio a PlayStation, seguirá fielmente el guión del film, ofreciéndonos una aventura de acción en la que aparecerán muchos de los protagonistas y casi todas las localizaciones que veremos en la gran pantalla.

Al juego podría definírsele como una aventura de acción en 3D, que desde una perspectiva isométrica nos mostrará la épica odisea de los personajes principales.

Durante la mayor parte de los 12 niveles de los que constará el juego controlaremos al joven Obi Wan Kenobi -el personaje que interpreta Ewan McGregor en la película-, y al maestro Jedi Qui Gon (Liam Neeson), aunque a lo largo del juego también nos meteremos en la piel del Capitán Panaka y de la princesa Amidala.

El juego combinará niveles de exploración con trepidantes luchas con los sables laser y un montón de puzzles por descifrar. Tampoco faltará algún que otro salto de no poca dificultad, todo ello recorriendo las mismas localizaciones de la película, como el palacio de Naboo, Tatooine o la ciudad Coruscant.

La película dura un par de horas, de manera que, lógicamente, el juego profundiza más en el argumento para conseguir ofrecer entre 20 y 40 horas de diversión.

Los protagonistas, maestros jedi, usarán normalmente sus espadas de la luz, pero también dispondrán de otras armas, como las pistolas laser e incluso el poder de la Fuerza.

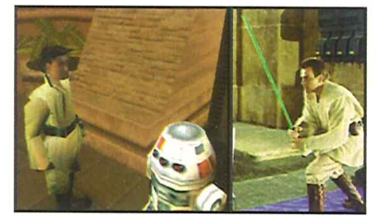
Por otro lado, la calidad gráfica del juego será impresionante. Además de incluir escenarios sólidos y muy detallados, el juego ofrecerá sorprendentes efectos de luz y explosiones y, en determinadas localizaciones, podremos ver cómo aparecen diferentes personajes en distintas secuencias, sin necesidad de participar directamente en el juego (algo parecido a lo que ocurre en «FF VIII»).

No en vano, en LucasArts llevan ya dos años trabajando en este juego...



▲ *El juego nos ofrecerá situaciones de exploración e investigación junto con otras de acción pura y dura en la que los protagonistas deberán enfrentarse a infinidad de enemigos armados con sus espadas laser. Afortunadamente, la Fuerza también será su poderoso aliado.*

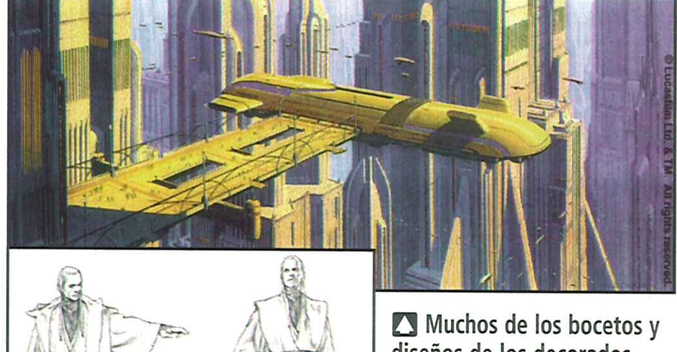
PROTAGONISTAS COMO LOS DE VERDAD




▲ Obi Wan Kenobi ▼ Capitán Panaka   ▲ Qui Gon ▼ Reina Amidala




Estos cuatro personajes serán los protagonistas del juego, básicamente los actores principales de la película salvo el niño Anakyn Skywalker, que participa en el juego «Racer». La versión que llegará hasta nosotros lo hará con los textos traducidos al castellano y las voces dobladas con los mismos actores que doblarán la película en España. Ni que decir tiene que la banda sonora también será la misma. Desde luego, mayor fidelidad al film no se puede pedir.

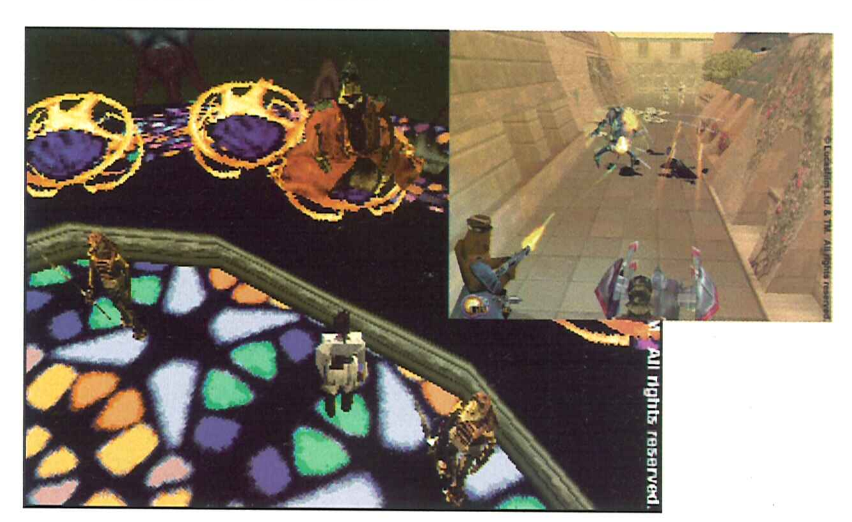



▲ Muchos de los bocetos y diseños de los decorados que se han utilizado para la realización de la película han servido también para la programación del juego. LucasArts quiere mantenerse fiel al espíritu de la saga galáctica.

«The Adventure» aparecerá sólo en PlayStation y será una AVENTURA DE ACCIÓN en 3D.



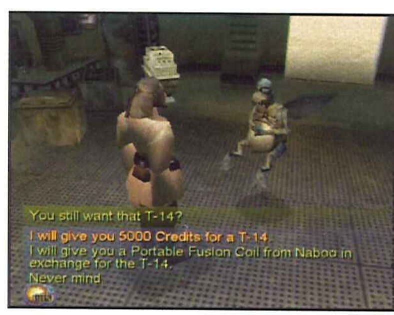
▲ *A lo largo de todo el juego recorreremos multitud de localizaciones, la mayoría de ellas idénticas a las que aparecerán en la película, y algunas otras diseñadas especialmente para esta aventura. En total, alrededor de 40 horas de juego.*





▲ *Durante todo el juego dispondremos de una perspectiva cenital.*

LOS DIÁLOGOS HABLANDO CON LOS PERSONAJES



Los diálogos tendrán una importancia vital en el juego, no sólo para seguir el hilo del argumento, sino que en algunas ocasiones tendremos que escoger entre tres o cuatro respuestas diferentes, y esta elección provocará que se produzcan pequeños cambios en el desarrollo y en la dificultad del resto de la aventura. También nos irán contando la evolución de los personajes a lo largo de la historia. Tranquilos, que a pesar de lo que veis en esta pantalla, Electronic Arts (la distribuidora de este juego en España), nos ha asegurado que los textos estarán traducidos al castellano.

STAR WARS

RACER

La carrera galáctica

Nintendo 64 y PlayStation —— Julio

Se conoce como "Boonta Eve Classic Race" y será uno de los momentos más espectaculares de la película. Una carrera de cuádrigas antigravitatorias a más de 800 km por hora. Sin duda, excelente caldo de cultivo para realizar un juego que llevará la velocidad a unos límites increíbles.

Estas carreras tendrán lugar en el primer tercio de la película, y en ellas veremos a un viejo conocido de la saga, Jabba the Hutt, el organizador de esta competición suicida. Es tal la peligrosidad de esta competición que ya nunca participan humanos, sólo criaturas de las más variopintas especies en busca de gloria y fortuna. De ahí que toda la Galaxia se convulsione cuando un niño de tan sólo nueve años se dispone a disputar la carrera.

Claro que no es un niño normal, es Anakyn Skywalker, quien ya siente la Fuerza con gran intensidad, aunque todavía no ha sido arrastrado por el Lado Oscuro que le convertirá cuando crezca en el malvado Darth Vader.

El pequeño Anakyn será el protagonista de este trepidante juego de velocidad, junto con otros personajes que aparecerán en la película, como el perverso Sebulba.

Gran parte del atractivo de esta competición está en las propias naves. Lejos de ser los clásicos vehículos antigravitatorios, se trata de sorprendentes ingenios que constan de un habitáculo y dos super-propulsores en su parte delantera totalmente independientes. No es de extrañar por tanto que muchos las hayan comparado con cuádrigas romanas en versión galáctica.

El movimiento independiente de ambos propulsores provoca que el control de estas naves sea diferente y alucinante (como si se tratara de dos caballos en las cuádrigas de Ben Hur, en las que sin duda se ha inspirado George Lucas).

Al atractivo de manejar estos vehículos por los cañones de Tatooine y los otros siete mundos disponibles (en un total de 21 circuitos) se sumarán otros alicientes, como las armas de las que harán uso los pilotos, la Fuerza (en el caso de Anakyn) y diferentes sorpresas como atajos o ataques de enemigos que nada tienen que ver con la carrera (como los Tuskens de Tatooine).

A todo esto habrá que añadirle una realización técnica de lujo y el pertinente modo para dos jugadores simultáneos. Muy prometedor...



Como en otros juegos de velocidad, «Racer» pondrá a disposición de los jugadores varias vistas a elegir, tanto desde dentro de la cabina como desde fuera.



Al igual que en la película, cada motor actuará por separado, de manera que uno puede sufrir daños y el otro seguir en funcionamiento, con lo que el vehículo se puede desestabilizar. Habrá que demostrar una gran habilidad.

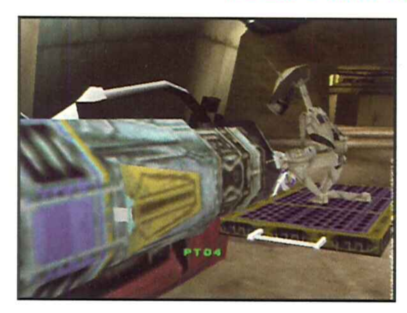
EL "PROTA" ANAKYN SKYWALKER



¿Qué como un niño de 9 años participa en una carrera en la que ni siquiera los adultos se atreven a competir? Muy sencillo, porque este no es un niño normal: es uno de los más poderosos seres de la Galaxia, que cuando crezca se transformará en Darth Vader.

En estas "CUÁDRIGAS FUTURISTAS" viviremos las carreras más apasionantes de la GALAXIA.

EL TALLER REPARANDO EL VEHÍCULO





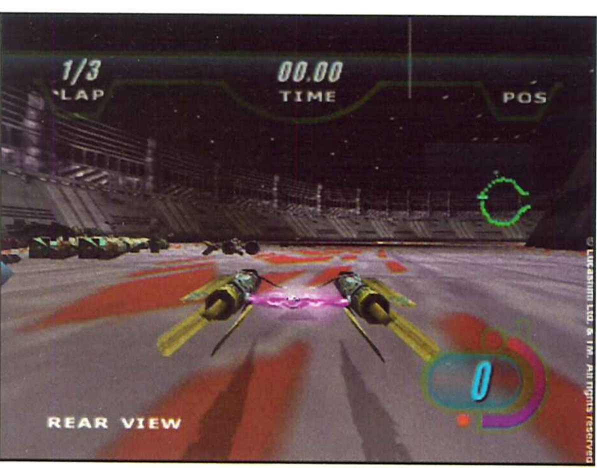
Después de cada carrera tendremos la oportunidad de reparar los daños de nuestro vehículo, y también de comprar piezas nuevas o usadas para mejorar las prestaciones de los propulsores. Estos ofrecerán multitud de aspectos de los que el jugador deberá estar pendiente, ajustes técnicos y mecánicos que pueden ser vitales para lograr el triunfo.













Las carreras se disputarán en ocho mundos diferentes, entre los que se encuentran el planeta Tatooine, (de donde es Anakyn Skywalker), o el planeta helado de Aldo Prime. La ambientación de todos estos lugares será asombrosa.

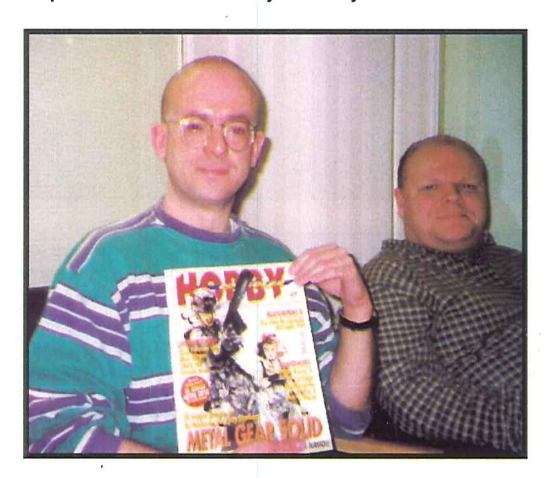


Viajamos a Londres para asistir a la presentación mundial de «Shadowman», el juego de Iguana para N64 y PlayStation que ofrecerá la ambientación más tenebrosa y sanguinolenta jamás vista. Una alucinante ceremonia nos descubrió uno de los juegos que más va a dar que hablar en los próximos meses.

LA PRESENTACIÓN: UN VIAJE AL MANICOMIO DE LAS ALMAS

El despliegue de medios de Iguana y Acclaim fue sorprendente. Los miembros de la prensa especializada invitados a la presentación, fuimos trasladados a las afueras de Londres en una curiosa caravana de autobuses, en la que tuvimos que vestirnos con un traje protector especial para la ocasión.

Cuando todos estábamos listos -con aspecto de haber salido de la película "Estallido"-, y nos bajamos del autobús, comprobamos que se nos habían llevado... ¡al mismísimo manicomio en el que transcurre el videojuego! Humo, luces y tétricos decorados nos esperaban en un recorrido por el interior de las instalaciones. Lenguas de fuego, goteo de sangre, efectos especiales y una música estremecedora dieron paso a la proyección de las primeras imágenes del juego. Una ambientación excelente para presentar este terrorífico «Shadowman».



En nuestra visita tuvimos ocasión de charlar con los programadores de «Shadowman», quienes también han sido los encargados de doblar las voces que aparecen en el juego. Más de uno se sorprendió del parecido entre el protagonista del juego y el director de arte de Iguana, aunque él insiste en no haber estado nunca muerto...

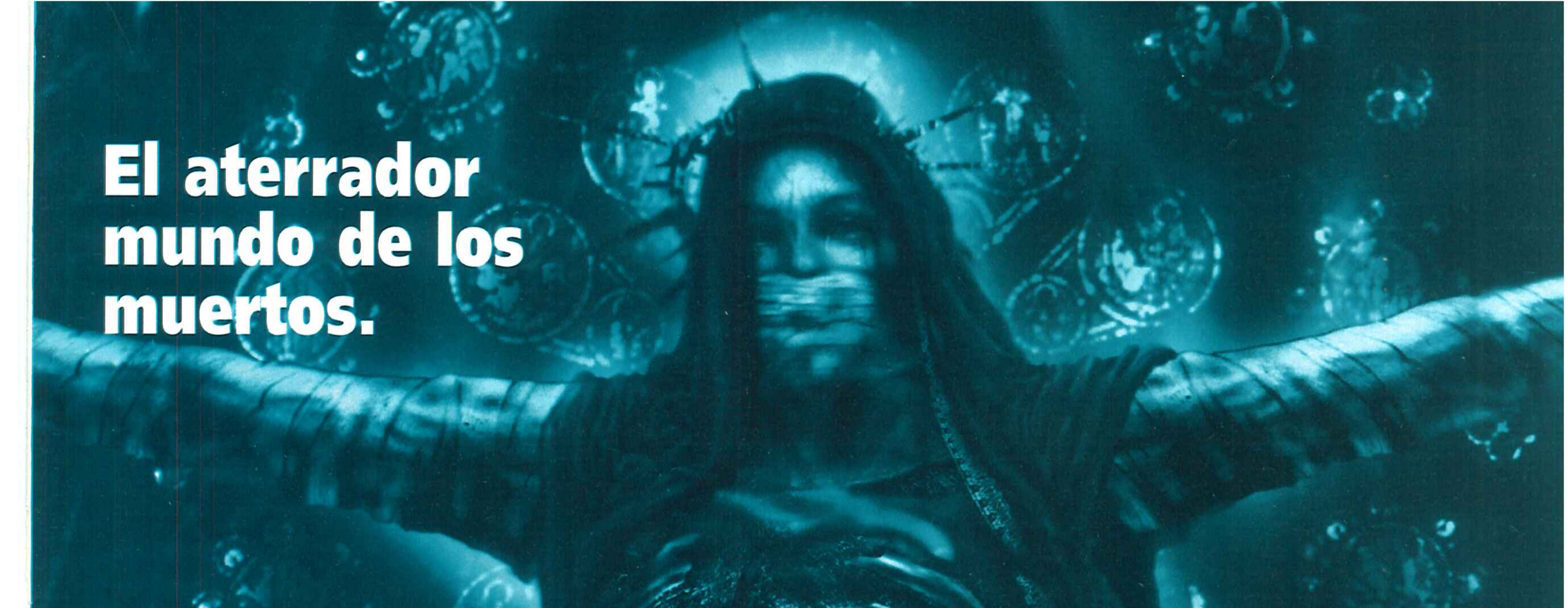




En la pequeña fiesta que siguió a la presentación, pudimos probar todas las versiones del juego, intercambiar impresiones con sus creadores... y sacar a relucir nuestro lado más diabólico.



Hombres ardiendo, sangre por todas partes... un ambiente terrorífico para una presentación impactante.



El aterrador mundo de los muertos.

SHADOWMAN: EL HÉROE NACIDO DEL MIEDO

El protagonista es Mike Le Roi, un despiadado asesino a sueldo de Nueva Orleans, convertido en Shadowman por una hechicera vudú para limpiar el mundo de los muertos.

A lo largo de su aventura, Mike tendrá la capacidad de atravesar la puerta del mundo de los muertos y adquirir capacidades especiales, pero cada vez que regrese a nuestro mundo recuperará su aspecto normal, y volverá a ser mortal. Así, su aspecto cambiará con cada salto interdimensional, con la aparición de tatuajes y la máscara de la sombra en lugar de su camisa y sus gafas habituales.

Para las acciones del protagonista se están utilizando las llamadas Animaciones Flexibles, las cuales nos permitirán tener un objeto en cada mano y utilizarlos indistintamente, de forma que podremos disparar mientras nos agarramos a una cuerda o llevamos una antorcha.



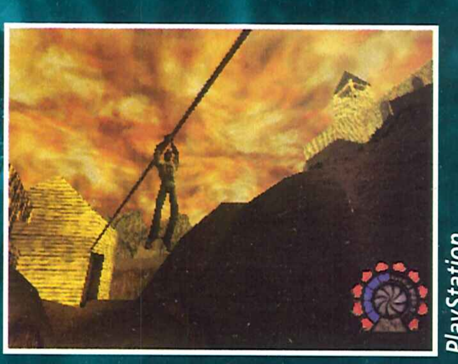
Nintendo 64



Nintendo 64



PlayStation

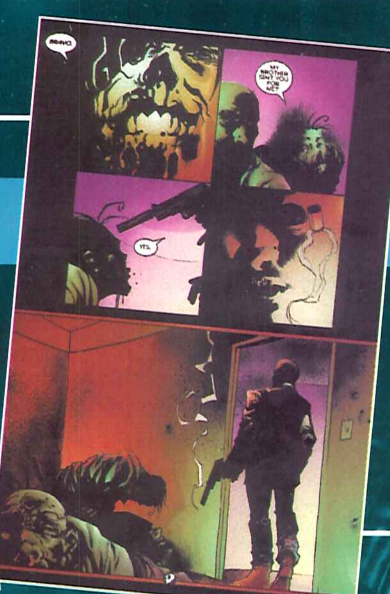


PlayStation

EL CÓMIC: AQUÍ EMPEZÓ TODO

Shadowman es un personaje que nació en las páginas de un cómic creado por la propia Acclaim. Sin embargo, el argumento del juego de Iguana es completamente original, y tendrá una adaptación a un cómic que saldrá simultáneamente al lanzamiento del juego.



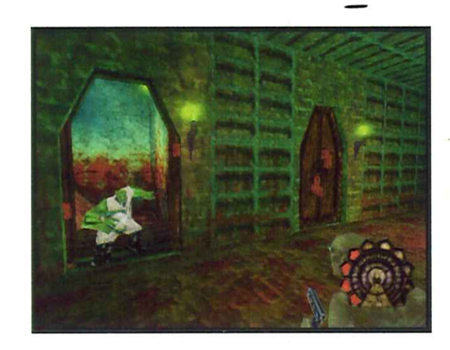


LA VERSIÓN DE NINTENDO 64: UN CONCEPTO REVOLUCIONARIO

«Shadowman» será una aventura de acción en 3D en la que podremos disfrutar de un nuevo y potente engine tridimensional, que ofrecerá un movimiento fluido y la ausencia de niebla en los escenarios.

El argumento no se desarrollará de manera lineal y, a lo largo de los 20 niveles que compondrán el juego, podremos adquirir nuevos poderes que nos permitirán pasar por puertas que antes estaban cerradas.

En cuanto al apartado gráfico, los efectos de luz serán algo nunca visto en esta consola -especialmente con la resolución que ofrece el Expansion Pack-. La tétrica ambientación, el cuidado argumento y la IA de los enemigos harán de este título uno de los más impactantes del año.







Los escenarios de «Shadowman» serán enormes, y nos permitirán movernos con absoluta libertad. Todo ello sin rastro de la molesta niebla en el horizonte.







Los asesinos resultan realmente temibles, no sólo por su espeluznante aspecto, sino porque se comportarán de una manera muy inteligente.

LA VERSIÓN PARA PLAYSTATION: AÚN EN DESARROLLO

Si el lanzamiento de la versión para N64 está previsto para Septiembre, «Shadowman» para PlayStation no verá la luz (o la oscuridad...) al menos hasta dos meses después.

El mismo argumento, todas las localizaciones de la versión de Nintendo y la traducción de los diálogos al castellano, completarán una versión que aún estaba en pañales cuando pudimos disfrutarla, pero que ya ofrecía este interesante aspecto.





LA PELÍCULA: UN PROYECTO PARA UN JUEGO DE CINE

En la presentación del videojuego también aparecieron los primeros rumores sobre la película que recogerá el mismo argumento.
Algunos nombres se estuvieron barajando como posibles protagonistas: Samuel L. Jackson, Whoopi Goldberg y Johny Deep para los papeles de Mike, Nettie y algún asesino. Pero de momento es sólo un proyecto.

«SHADOWMAN» SERÁ UN JUEGO NO APTO PARA MENORES. SU MORBOSA AMBIENTACIÓN, EL ESPELUZNANTE ASPECTO DE LOS ENEMIGOS Y LO SINIESTRO DE LAS SITUACIONES PONDRÁN LOS PELOS DE PUNTA A MÁS DE UNO.


PlayStation


Nintendo 64









Aunque era una versión inacabada, «Shadowman» para Playstation ya contaba con los mismos escenarios que la versión para Nintendo, y mostraba un aspecto igual de impresionante.

Bizarre nos lo mostró en sus oficinas de Liverpool

MSR
METROPOLIS STREET RACER

Velocidad europea para Dreamcast

Con el lanzamiento de Dreamcast en Europa cada vez más cerca, comienzan a aparecer los primeros juegos hechos en nuestro continente. «Metropolis Street Racing» es uno de los más prometedores y está siendo realizado por la prestigiosa compañía Bizarre Creations, unos verdaderos expertos cuando se trata de crear simuladores de carreras.

Hasta ahora, Liverpool tenía tres alicientes para nosotros: allí juega nuestro equipo preferido de la Premier League, es la ciudad donde nacieron los Beatles y también el lugar perfecto para saborear una pinta de cerveza. Sin embargo, a finales de marzo descubrimos otro excelente motivo para visitarla: alberga la sede de Bizarre Creations, la compañía que está trabajando en uno de los proyectos más interesantes para la nueva consola de Sega.

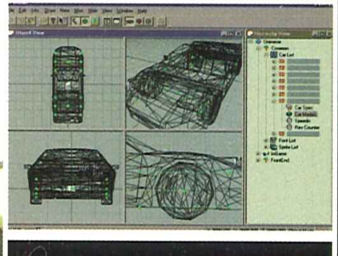
Os hablamos de «Metropolis Street Racing» (MSR), un juego de carreras que, por lo que descubrimos en nuestra visita, reúne todas las condiciones para convertirse en uno de esos títulos por los que merecerá la pena comprarse una Dreamcast.

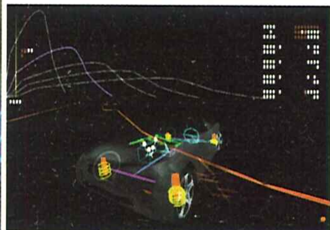
Lo que conocíamos de «MSR» antes del viaje no era mucho. Se hablaba de coches verdaderos y circuitos urbanos en ciudades también reales, pero apenas habíamos visto cinco pantallas.

Cuando por fin lo vimos funcionando, comprendimos que estábamos ante uno de los simuladores de carreras más realistas que se hayan creado nunca. Puede sonar a tópico, pero es que todos los aspectos del juego están siendo tratados con un nivel de detalle casi obsesivo.

Si hablamos de coches, os podemos contar que habrá 28 modelos reales, entre los que encontraréis marcas tan conocidas como Mercedes, Alfa Romeo, Honda, Fiat, Renault o Mazda. Y lo de los circuitos ya es espectacular. El juego se

Los coches: diseño y dinámica irán de la mano

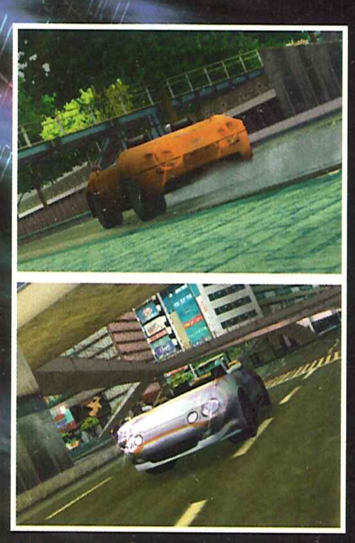




▲ Los programadores están cuidando a fondo tanto el aspecto exterior como la dinámica de cada coche.



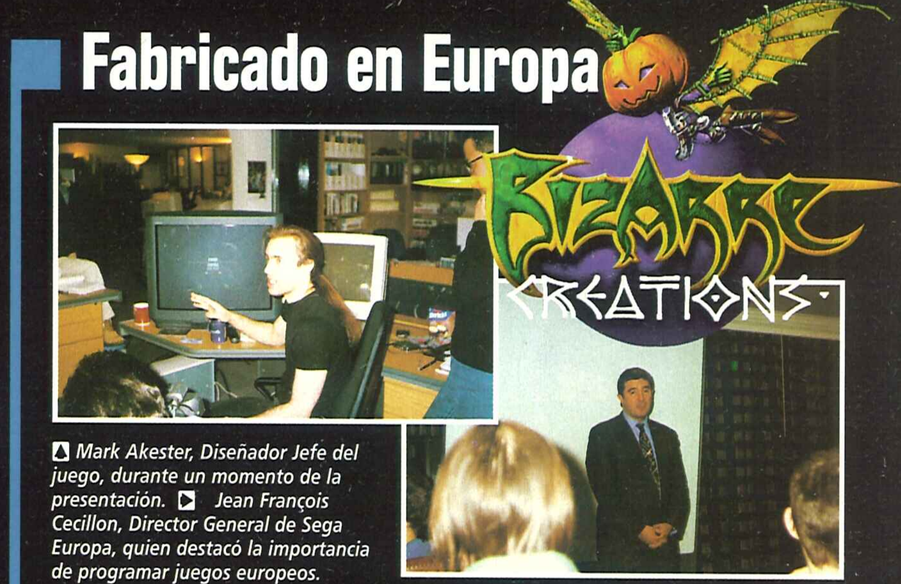
▲ Sara Dixon, directora comercial de Bizarre, nos muestra un catálogo de los muchos que han utilizado para reproducir exactamente todos los vehículos que aparecerán en «MSR».



▲ Los 20 modelos elegibles que incluirá el juego (también habrá otros 8 secretos) pertenecerán a las marcas más conocidas del mundo, tanto europeas como japonesas y norteamericanas.

Los 28 coches de «MSR» (20 elegibles y el resto de bonus) pertenecerán a 13 marcas bien conocidas para todos. Habrá modelos japoneses como Honda o Mazda, europeos como Renault, y también norteamericanos como Ford. El realismo de los vehículos afectará tanto a su aspecto, ya que se están utilizando unos 1.000 polígonos para crear cada uno, como a la física de cada uno (los detalles llegarán hasta ver la placa de la matrícula de cada ciudad). Se ha estudiado la dinámica de todos ellos para que se comporten como los de verdad, así que podréis notar la suspensión en cada curva y hasta ver cómo el conductor se inclina en los giros.

Fabricado en Europa



▲ Mark Akester, Diseñador Jefe del juego, durante un momento de la presentación. ▶ Jean François Cecillon, Director General de Sega Europa, quien destacó la importancia de programar juegos europeos.

«MSR» va a ser el primer juego de producción totalmente europea que salga para Dreamcast. Así lo destacó en la presentación Jean François Cecillon, Director General de Sega Europa, quien quiso dejar clara la importancia que tiene para la compañía el desarrollo de juegos que apoyen el lanzamiento de la consola en nuestro continente. Aquí el mérito se lo lleva Bizarre, una compañía experta en juegos de carreras que, tras conocer el éxito en PlayStation con «F-1» y «F-1 '97» (más de 4 millones de unidades vendidas entre ambos), trabaja ahora en exclusiva para Sega. Su siguiente proyecto para DC ya tiene nombre: «Furballs», una mezcla de acción y aventura prevista para el 2.000.



desarrollará en tres ciudades, Londres, Tokio y San Francisco, que han sido estudiadas palmo a palmo para reproducirlas exactamente en pantalla.

Queremos remarcar lo de "exactamente", pues lo que los programadores de Bizarre están haciendo es trasladar calle por calle, edificio por edificio, los sectores de cada ciudad por los que transcurrirán las carreras, hasta lograr una similitud sin precedentes.

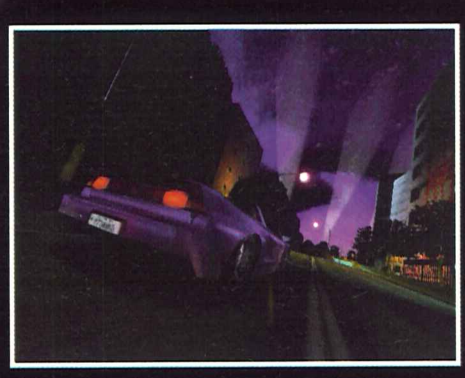
«MSR» tendrá dos modos de juego principales, arcade y gang mode. El primero incluirá campeonato, modo versus y carreras contrarreloj, mientras que sobre el segundo no nos dieron muchos detalles, pero todo parece indicar que será una especie de modo historia en el que intervendrán varias bandas.

Es casi seguro que podrán participar cuatro jugadores simultáneos, y también están trabajando en la conexión a Internet para partidas en red.

Nosotros sólo pudimos correr carreras contra el crono, sin coches rivales en el circuito, pero nos bastó para comprobar la excelente sensación de velocidad que proporcionará el juego. El control todavía no estaba muy ajustado, porque los coches pesaban poco y se iban con demasiada facilidad en las curvas, pero sus creadores nos comentaron que estaban trabajando para mejorar las condiciones de conducción. No en vano, sólo dos días antes de nuestra visita era imposible jugar, así que parece que los progresos avanzan con rapidez.

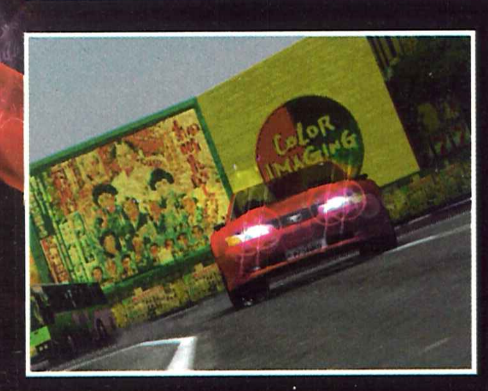
La fecha límite es clara: «Metropolis Street Racing» tiene que ser uno de los juegos que acompañen el lanzamiento de Dreamcast en Europa, allá por el mes de septiembre. Recordad su nombre, porque promete ser un bombazo.

El realismo será tal que hasta los coches llevarán la placa de la matrícula de cada ciudad, y habrá una opción para que pongáis vuestro nombre en ella. En este caso, Bizarre tuvo el detalle de poner el de Hobby Consolas en este Renault Spider.



«MSR» va a ser un simulador de pura raza. Después de lo que vimos en Liverpool, estamos en condiciones de asegurar que ningún otro título hasta la fecha ha alcanzado el nivel de realismo que mostrará el juego de Bizarre.

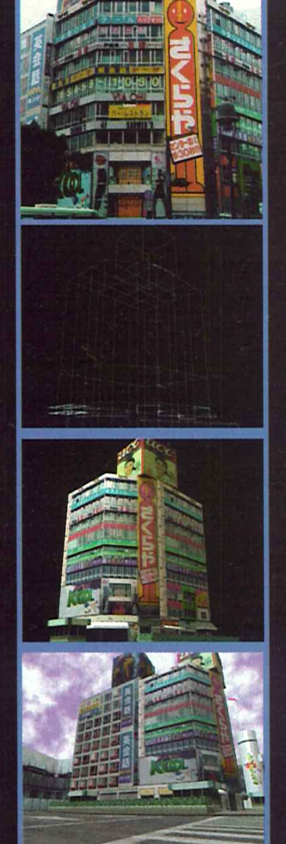




El control es uno de los aspectos en los que todavía tienen que trabajar los programadores. Por delante les queda el trabajo de conseguir que los coches resulten más pesados en las curvas.

Si está en la calle, estará en el juego

Las carreras de «MSR» transcurrirán en 3 ciudades distintas: Tokio (distrito comercial de Shibuya), Londres (zona de Trafalgar Square) y San Francisco (barrio de Fisherman's Wharf), que están siendo trasladadas al juego -alucinad- edificio por edificio.
Los diseñadores gráficos de Bizarre ha filmado más de 30 horas de vídeo y recopilado un archivo de aproximadamente 32.000 fotografías de cada una. El objetivo es que cada edificio aparezca en pantalla tal y como es en realidad, al igual que sucederá con el trazado de las calles, para el que están utilizando mapas y fotografías aéreas.
Habrá nueve circuitos en total, tres por ciudad, que ocuparán un área de unas 2 millas cuadradas cada uno.
Su aspecto, como podéis imaginar después de lo que os hemos contado, será formidable.







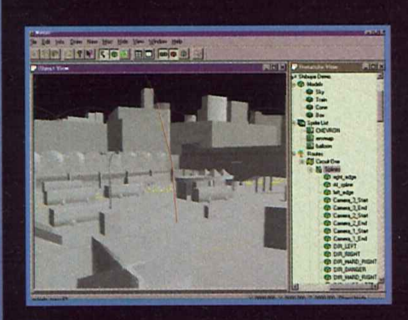
La base de datos que han recopilado para reproducir las calles y los edificios incluye miles de fotos y decenas de horas de vídeo.

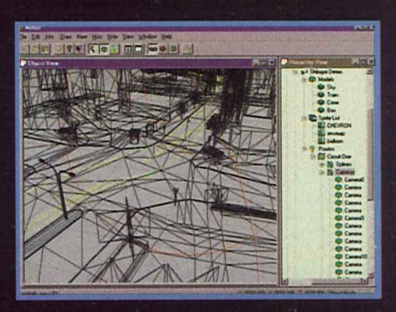
El proceso de creación de los escenarios comienza con la fotografía real de cada edificio. Después se construye una malla y se aplican las texturas, que incluyen las ventanas y los anuncios luminosos.





En estas dos imágenes podéis apreciar la increíble fidelidad con la que está siendo tratado cada circuito. A la izquierda, una fotografía de un edificio que existe realmente en Tokio. A la derecha, el mismo edificio tal y como aparecerá en el juego.





Los programadores están teniendo en cuenta el mapeado real de las calles de Tokio, Londres y San Francisco. Habrá tres circuitos en cada una de ellas, que abarcarán una zona de unas 2 millas cuadradas aproximadamente. Realismo absoluto.

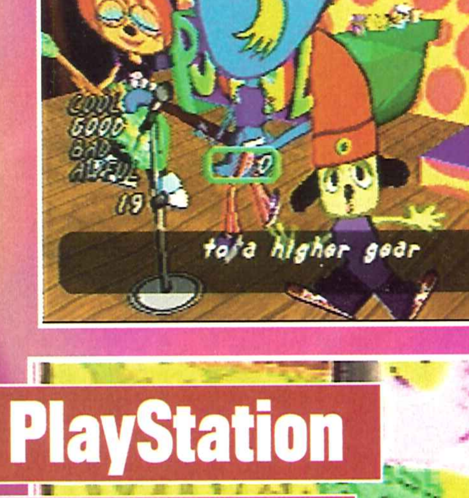
■ SONY

Um Jammer Lammy

Hace más de un año llegaba a PlayStation un título musical en el que, a modo de juego tipo "Simón", controlábamos a un simpático perro que rapeaba acompañado de un montón de personajes. Pues Sony retoma la idea y nos ofrecerá este juego de desarrollo similar pero protagonizado por una guitarrista.

Dentro de unos meses nos vamos a reencontrar con uno de los juegos más originales que se pueden disfrutar en una consola. Música y humor se darán, de nuevo, cita en nuestra PlayStation, esta vez con una simpática guitarrista como protagonista y con la reaparición de los personajes más carismáticos de la primera parte, Parappa incluido.

El sistema de juego se mantendrá respecto a su antecesor, y estará basado en pulsar los botones que se nos indiquen en el momento adecuado para acompañar las canciones que cada personaje nos irá enseñando. Pero esta vez se dará mayor importancia a nuestra capacidad de improvisación, puntuándose cualquier combinación que "suene bien", e incluso permitiendo interpretar solos sin ningún tipo de instrucción por ➤

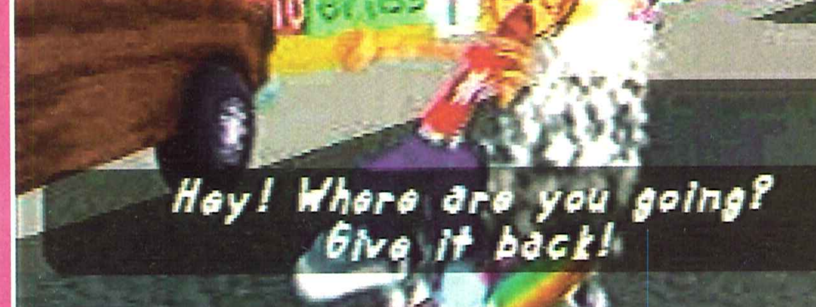




▲ Parappa no ha sido olvidado, y será otro de los personajes de este juego.







La secuela de uno de los juegos más originales que han pasado por nuestra PlayStation, «Parappa the Rapper» repetirá fórmula respecto a su antecesor, aunque incorporando sensibles mejoras técnicas y jugables.

mmy



▲ En esta secuela sí podremos disfrutar de un divertidísimo modo para dos jugadores.

▲ La protagonista será esta ¿vaquita? ¿cordera?... esta guitarrista, vamos.

▲ Cada una de nuestras actuaciones estará ambientada en lugares de lo más pintoresco, desde un incendio hasta un jardín de infancia.

➤ parte de la consola.

Además de todo esto, el juego incluirá varios modos (entre los que se encontrará el esperado modo para dos jugadores), e incluso nos ofrecerá la posibilidad de combinar la guitarra con el rap, en una intervención estelar de los dos protagonistas.

Pero si hay algún aspecto que se ha cuidado al máximo, son las canciones, marchosas, pegadizas, con toques de humor, que recorren todos los estilos musicales y que seguro harán bailar a más de uno mientras aporrea los botones durante la partida.

Además, la historia que rodea nuestras actuaciones será de lo más divertido, llena de momentos absurdos y de chistes, y siempre dentro de este universo lleno de colorido protagonizado por personajes de papel.

El lanzamiento de este título estaba previsto para junio, pero finalmente Sony nos ha comunicado que será retrasado hasta septiembre. Mala suerte, marchosillos.

Lo Mejor

- ▲ La música y los personajes.
- ▲ El modo multiplayer.

Lo Peor

- ▼ Que sale en septiembre.

Primera Impresión ☺

■ SONY

Speed Freaks

Como si de un clon de «Mario Kart» para Nintendo 64 se tratase, «Speed Freaks» (antes «Wheel Nuts») se estrenará en PlayStation con la intención de convertirse en el objetivo de los amantes de las carreras más sencillas y divertidas. Y parece que, por lo que hemos visto, este título tiene todas las virtudes para conseguirlo.

Este juego se basa en unas divertidísimas carreras de karts en las que unos simpáticos pilotos (10, para ser exactos), competirán por la gloria en un total de 12 coloristas circuitos plagados de toda clase de ítems, trampas, zonas aceleradoras y demás elementos propios de estos juegos.

Además, el apartado gráfico ofrece un buen acabado y la sensación de velocidad es realmente rápida, y aunque todos los escenarios muestran un aire un tanto infantil lo cierto es que están muy cuidados y ofrecen muchos detalles de calidad.

Esta fórmula ya ha sido utilizada en anteriores ocasiones por otros títulos con mayor o menor éxito, ➤



▲ Los numerosos ítems que encontraremos repartidos por los circuitos tendrán sobre nosotros efectos muy espectaculares.

◄ La sensación de velocidad conseguida es realmente buena.

PlayStation

Junio

Este título, tal y como ocurre con otro juego que aparece este mes para PlayStation, «Bomberman Fantasy Race», se apunta al estilo de juegos de carreras tipo «Mario Kart 64» para Nintendo 64, es decir, ofrece simpatía, colorido y una enorme jugabilidad.



El apartado gráfico, aun siendo simple, destacará por su gran colorido.



De entre los modos de juego disponibles, sin duda el más interesante será el modo multiplayer, gracias al cual podrán jugar hasta 4 jugadores simultáneamente, por medio del adaptador multitap.

Podremos controlar a 10 pilotos diferentes y correr por 12 circuitos plagados de armas e ítems de todo tipo.




La simpatía será la nota predominante en este juego, tanto en el diseño de los pilotos como en los propios circuitos.







➤ pero «Speed Freaks», tanto por su buen nivel técnico como por sus grandes posibilidades de diversión, parece que se va a aupar como el mejor en su estilo.

Por lo que hemos podido comprobar en una primera toma de contacto, las carreras individuales van a resultar enormemente divertidas, pero con la opción que incluirá para hasta cuatro jugadores simultáneos, los "piques" que ya se adivinan pueden ser de antología.

Así que ya podéis iros preparando para pasarlo en grande con este «Speed Freaks», juego que pormete diversión para todos los miembros de la familia, incluido el perro.

Lo Mejor

- Su gran simpatía.
- Ideal para jugar en compañía.

Lo Peor

- Quizás se haga algo corto.





■ INFOGRAMES

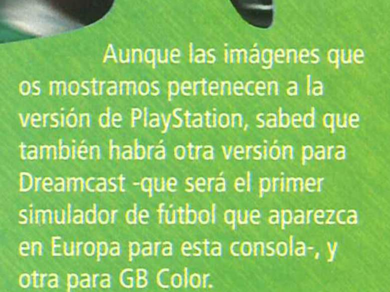
UEFA Striker

Hace unos días asistimos en Birmingham a la presentación de este juego y, pese a lo poco avanzado de su desarrollo, ya pudimos vislumbrar algunas de las cualidades que prometen hacer de «UEFA Striker» el simulador de fútbol más real de la historia.



El engine 3D del juego será de gran calidad. De hecho, se puede decir que la ausencia de ralentizaciones será casi total, independientemente del número de jugadores en pantalla.





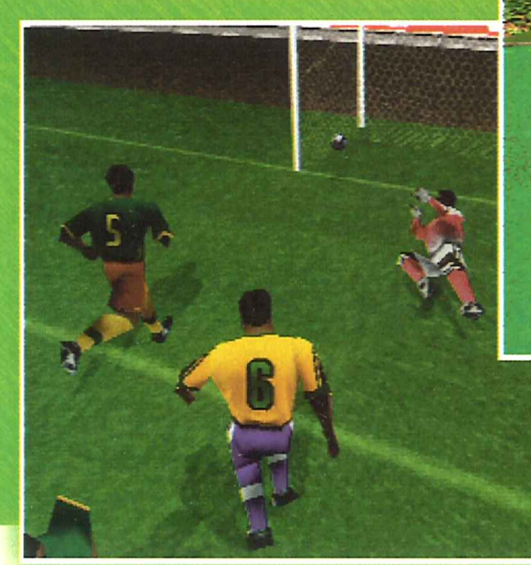
Aunque las imágenes que os mostramos pertenecen a la versión de PlayStation, sabed que también habrá otra versión para Dreamcast -que será el primer simulador de fútbol que aparezca en Europa para esta consola-, y otra para GB Color.

Para empezar, el juego contará con la licencia oficial de la UEFA, lo que significará disfrutar de equipos (selecciones y clubes), estadios y plantillas reales.

Aunque «UEFA Striker» se dejará jugar desde el principio, las grandes posibilidades que ofrecerá el control nos invitarán al aprendizaje contínuo, ya que el balón no irá pegado al pie (como es costumbre en los simuladores actuales), sino que será tratado como un objeto independiente. Esto requerirá de cierta pericia asi como de mucha práctica en el modo entrenamiento, algo que, según los programadores, resultará esencial para aprovechar a tope todas las posibilidades que ofrecerá «UEFA Striker». ►

PlayStation

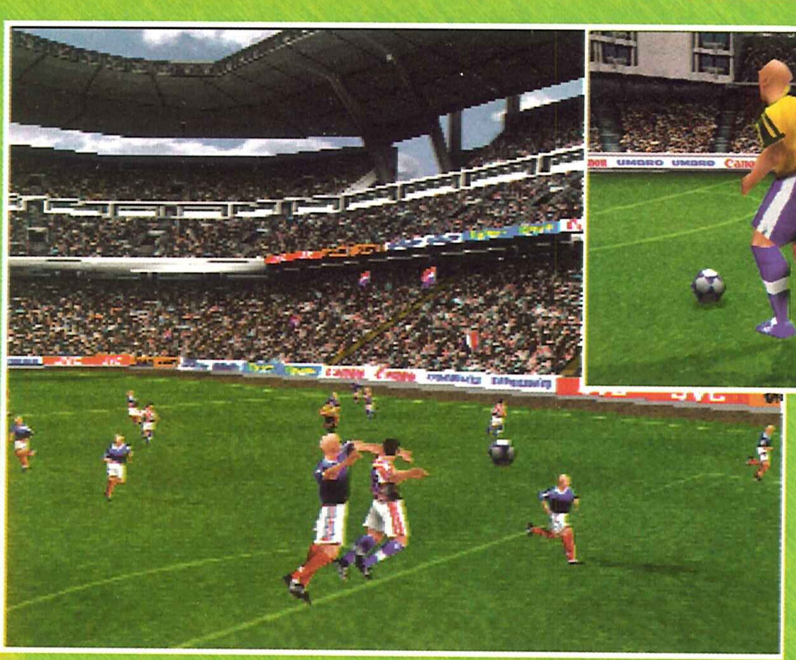
Septiembre





El modo de entrenamiento tendrá mucha importancia, e incluso deberemos superar distintas pruebas para tener acceso al resto.

Infogrames pretende irrumpir con fuerza en el campo de la simulación futbolística en PlayStation mediante un arrasador juego de fútbol que, además, será el primer título de este género que se realice para Dreamcast en Europa.



Como podéis apreciar en estas pantallas, el nivel de realismo gráfico va a ser sorprendente tanto en lo que se refiere a los jugadores como a los estadios.

Por otra parte, el apartado gráfico del juego promete ser de lo mejorcito que se haya visto: los jugadores estarán formados por una media de 60 polígonos y guardarán una sorprendente similitud con sus homónimos reales, cosa que también se puede decir de los numerosos estadios incluídos.

Igualmente,, los efectos de luz y las diferentes condiciones climatológicas estarán a la orden del día, y ofrecerán una calidad más que notable.

Según palabras de sus propios creadores, «UEFA Striker» aunará las cualidades técnicas de la saga «FIFA» con las jugables de «ISS», lo cual es mucho decir... En septiembre lo comprobaremos.





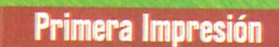
También podremos jugar bajo diferentes condiciones climatológicas, como la nieve.

Lo Mejor

- Su extraordinario realismo.
- Jugadores y equipos reales.

Lo Peor

- El control puede resultar duro.
- Tener que esperar 4 meses...

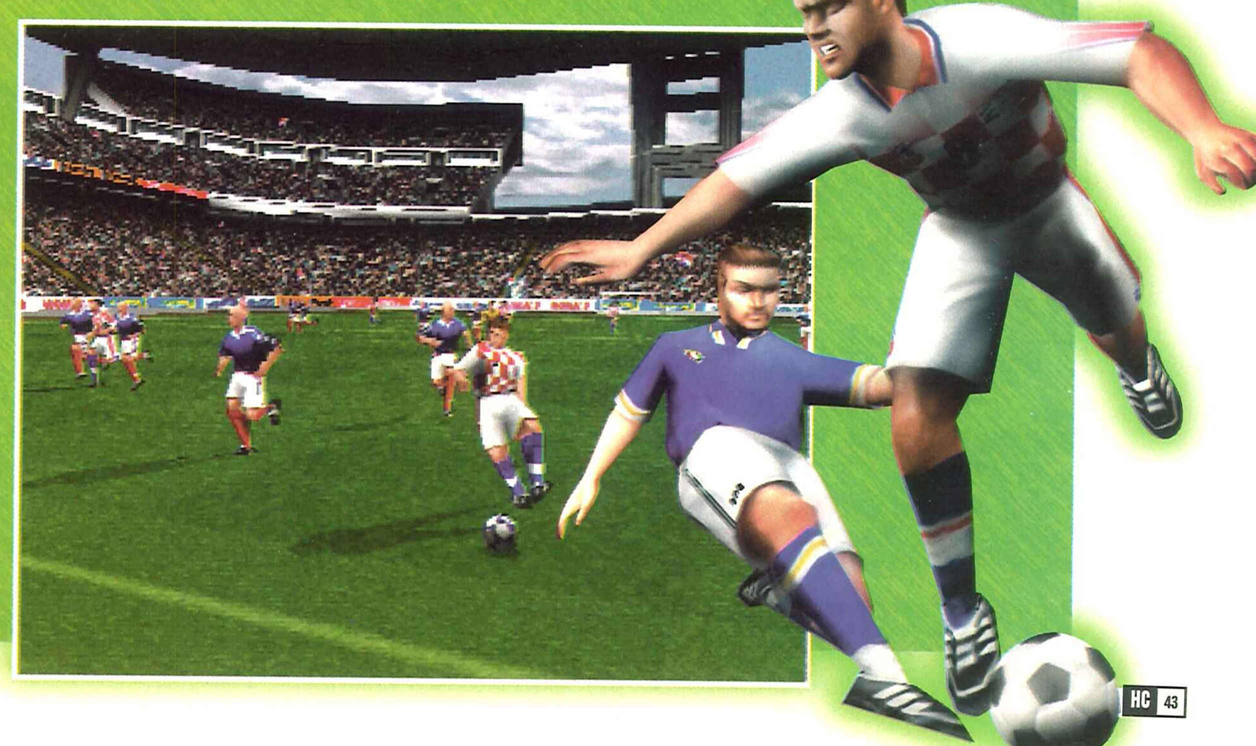






Los nombres de equipos, jugadores y estadios serán reales.





Driver

PlayStation

Mayo

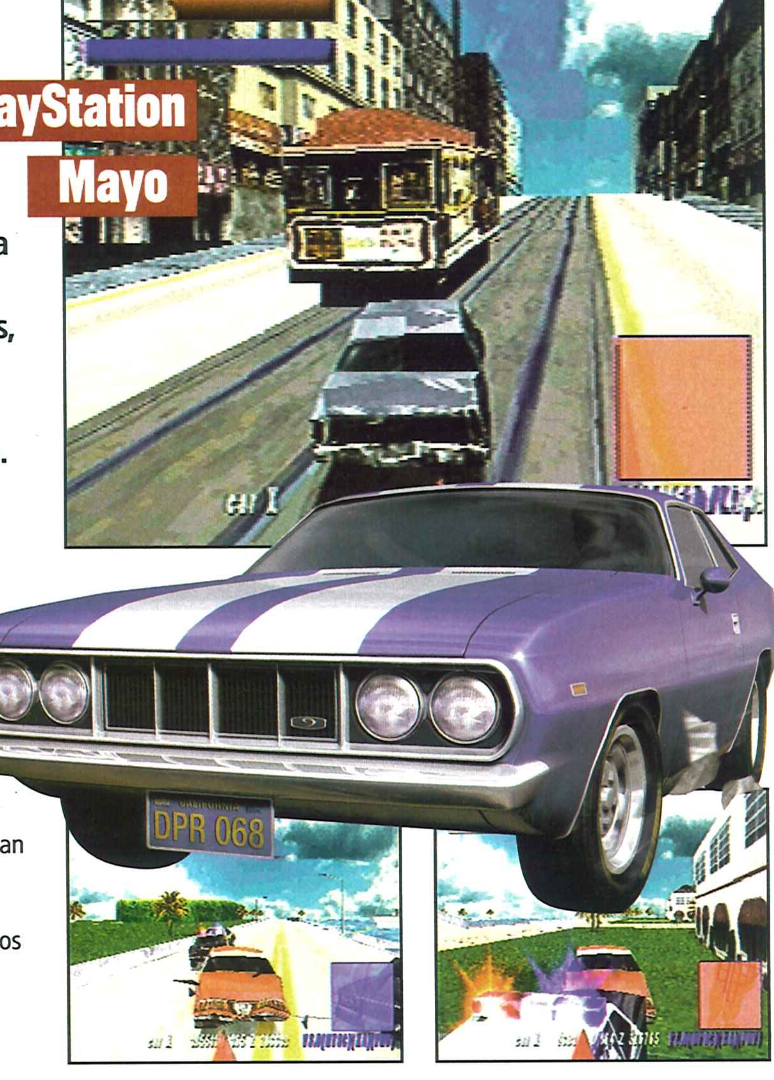
Seguramente ya todos sepáis de qué va la nueva maravilla que GTI está preparando para PlayStation: apasionantes persecuciones de coches, mapeados enormes en ciudades reales, un montón de misiones, y acción, mucha acción. Atentos, porque podemos estar ante uno de los juegos más espectaculares del año.

Sin duda alguna, GTI y Reflections -sus programadores- están dispuestos a convertir este juego en uno de los bombazos de la temporada. Y para demostrarlo nos han permitido disfrutar de una versión más avanzada de este compacto, que incluye todos los modos de juego que estarán presentes en la versión definitiva.

Además de tener que cumplir las misiones que nos vayan encomendando -casi siempre basadas en evitar a la policía mientras vamos de un lugar a otro- en «Driver» también podremos correr mientras pasamos por una serie de "check points", pasear por las ciudades o escapar de un perímetro determinado. Y todo esto dentro de la magistral recreación de los, aproximadamente, 30 kilómetros de calles que forman cada una de las ciudades que aparecen en el juego: Miami, Nueva York, San Francisco y Los Angeles.

Hasta 14 coches diferentes acabarán destrozados y mostrarán su alucinante comportamiento en derrapes, vuelcos y colisiones, accidentes que dejarán notar sus efectos sobre nuestras carrocerías.

Pero no os pongáis nerviosos, tranquilos, que ya falta muy poco para que podamos disfrutar de este sensacional título en nuestras PlayStation.



Un mapa de la ciudad nos indicará nuestra situación en cada momento, y el punto al que debemos llegar.

A lo largo de nuestras misiones deberemos tener cuidado para evitar embarazosos encuentros con la poli.





La conducción nocturna será muy realista, incluso se podrán observar los tonos del cielo al amanecer.



Lo Mejor

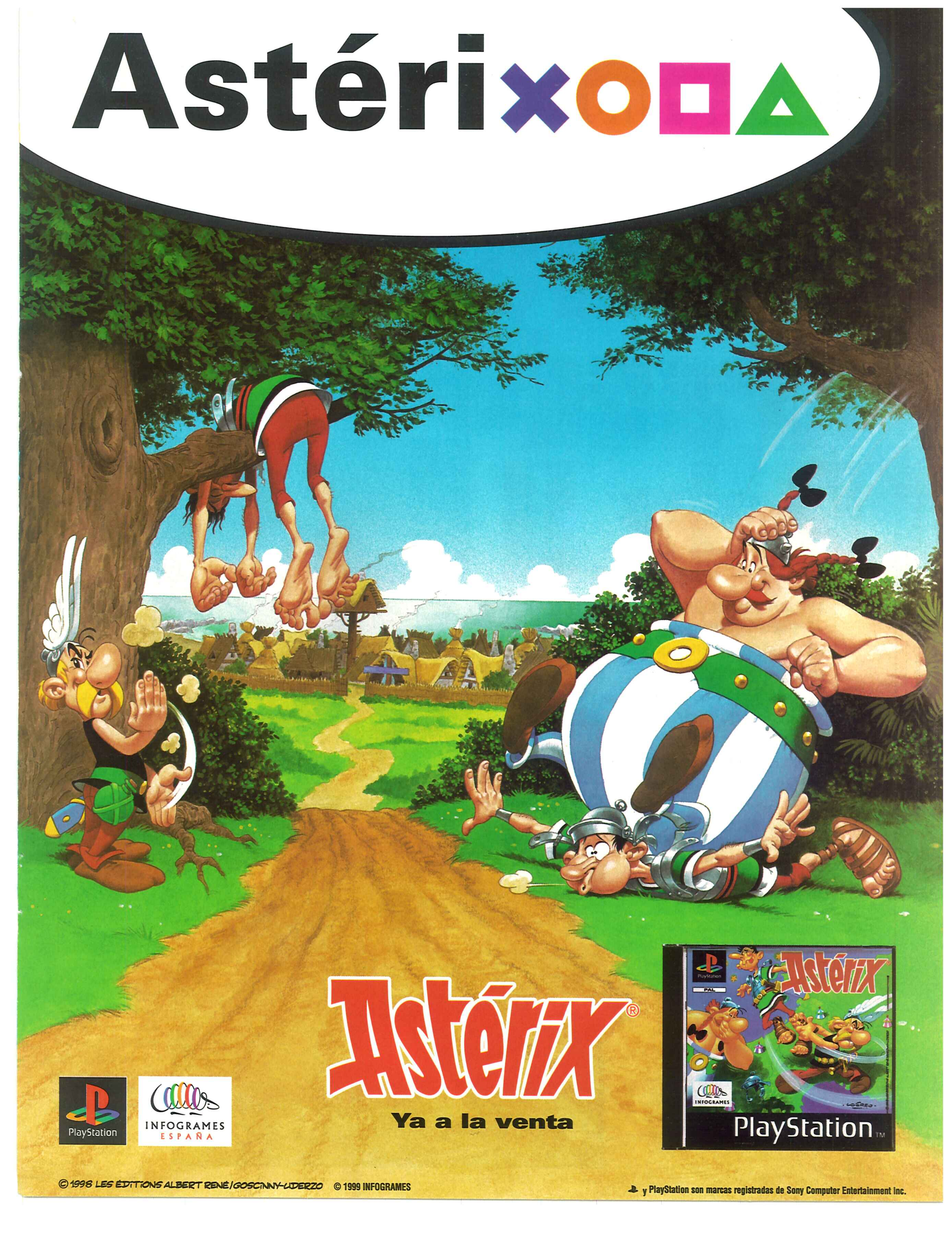
- Emoción a raudales.
- La recreación de las ciudades y la cantidad de detalles de las calles.

Lo Peor

- No se nos ocurre nada.







Astérix
Astérix®
Ya a la venta
PlayStation
INFOGRAMES
ESPAÑA
PAL
Astérix
INFOGRAMES
PlayStation™
© 1998 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO © 1999 INFOGRAMES
y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

■ SONY

F-1 World Grand Prix II

Los que habéis jugado a «F-1 WGP», seguro que os estáis preguntando qué cambios está introduciendo Nintendo para conseguir que esta segunda entrega sea todavía mejor que la ya magistral primera parte.

La primera parte ya era muy exigente con nuestra forma de conducir. Este carácter de simulador puro se mantendrá igualmente en «F-1 World Grand Prix II».

Esta cámara cenital para las repeticiones será una de las novedades gráficas del juego.

Pues bien. El primero, por supuesto, es la actualización de todos los equipos y escuderías del Mundial, aunque para los fans de esta competición tenemos que decir que, al corresponder al de la última temporada, no aparecen ni Pedro Martínez de la Rosa y Marc Gené, nuestros dos flamantes pilotos.

Otra de las novedades más destacables será que los textos estarán traducidos al castellano, algo muy de agradecer por casi inesperado.

En el apartado gráfico, sin embargo, las modificaciones no serán demasiado grandes, ya que el juego mantendrá la línea de ➤

Nintendo 64

Julio



El afán realista seguirá siendo la mejor cualidad de «F1 WGP II». Todas las carreras tendrán un aspecto casi como las de verdad, tanto por la fiel reproducción de los circuitos como por el acabado que ofrecerán los bólidos.

La segunda entrega de «F-1 World Grand Prix» llegará con pilotos y escuderías actualizadas y con un detalle muy de agradecer: los textos estarán traducidos al castellano.



■ VELOCIDAD

También dispondremos de una opción para dos jugadores a pantalla partida, a elegir entre horizontal o vertical.



Todos los circuitos, pilotos y escuderías del mundial 98-99 estarán presentes en el juego. Los textos en castellano nos permitirán entender todos los menús.

realismo total que mostraba la primera parte.

De esta forma, seguiremos disfrutando de unas reproducciones casi perfectas de circuitos y monoplazas, mientras que la introducción de una nueva vista para seguir la carrera (también estrenaremos otra cenital en las repeticiones) y una mayor rapidez en el paso de las imágenes parece que serán las mejoras más destacables.

En cuanto a los modos de juego, a los que ya conocidos se añadirá un modo retransmisión que nos permitirá seguir un Gran Premio como espectadores de lujo, cambiando de cámara a nuestro antojo.

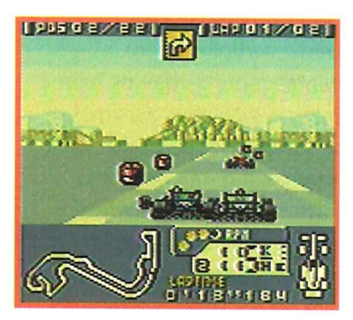
Además, también habrá un Tutorial que nos enseñará, paso a paso y curva a curva, la forma de recorrer cada circuito.

«F-1 World Grand Prix II» no se colocará en la parrilla de salida hasta el mes de Julio. Paciencia, pues, amigos conductores.

«F1 World Grand Prix» correrá en Game Boy Color







La gran noticia para los usuarios de Game Boy Color es que en junio estará disponible una versión portátil de «F-1 World Grand Prix». Con ella podréis seguir un Mundial completo, disputar carreras contrarreloj para batir el récord de los circuitos y hasta participar en varios desafíos, tal y como ocurre en la versión para N64. Los gráficos apuntan muy alto, y aunque el juego que nosotros probamos todavía no corría muy rápido, dad por hecho que la versión final os pondrá a más de 200 km. por hora...

Lo Mejor

- Su enorme realismo.
- Los textos en castellano.

Lo Peor

- ¿Pocas novedades?
- El control será muy exigente.

Primera Impresión



■ CODEMASTERS ■ DEPORTIVO

No Fear Downhill Mountain Biking

La moda de los deportes extremos ha empujado a mucha gente a subirse a una bici... para lanzarse montaña abajo a toda velocidad. Gracias a Codemasters, pronto podréis imitar a estos arriesgados corredores sin peligro de dejaros los piños en el intento.







PlayStation
Mayo

Los circuitos transcurrirán por los lugares más diversos, desde escarpados caminos de tierra a cómodas carreteras asfaltadas.

El ciclismo es un deporte que cuenta con muchos adeptos en nuestro país, pero hasta ahora nunca había aparecido un juego dedicado exclusivamente a él.

En «No Fear...» la cosa no se tratará de correr el Tour o la Vuelta a España, pero sí que tendréis la oportunidad de montaros en vuestra bici y correr cuesta abajo en dura competencia con otro rival.

Codemasters se está esforzando a tope para que el juego refleje la emoción propia de una carrera de este tipo. Podréis, por supuesto, hacer que vuestro personaje pedalee, pero también habrá una barra de energía que medirá su cansancio, así que tendréis que dejar de hacerlo en las cuestas más empinadas para permitir que se recupere. Incluso existirá la posibilidad de realizar hasta 14 piruetas distintas en los saltos, aunque será una opción reservada para los más osados.

Los circuitos van a incluir 24 pistas que reflejarán los paisajes más diversos en 10 lugares del mundo, pero todas poseerán una característica común: el recorrido desde la salida hasta la meta siempre será un descenso vertiginoso por diferentes terrenos que os hará alcanzar velocidades altísimas. Y como los excesos se pagan caro, aquí también daréis con vuestros huesos en el suelo si no sabéis frenar a tiempo.

Todavía quedan unas semanas para que «No Fear...» esté en la calle, pero de momento id entrenando en la bici estática de mamá, porque se trata de uno de los juegos más interesantes que han llegado últimamente a nuestra redacción.



Antes de comenzar la partida podréis elegir entre ocho ciclistas, cada uno con unas características propias de velocidad, resistencia, etc.





Entre los seis modos de juego también habrá uno que nos permitirá disputar partidas contra un amigo.

Lo Mejor

- La idea de simular carreras de bici está muy bien.
- Los gráficos son espectaculares.

Lo Peor

- La versión que probamos tenía algunos defectos de control, pero estaba al 80%. Esperamos que mejore.

Primera Impresión 



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidad.

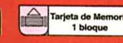
namco®

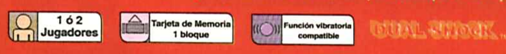


RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.









Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

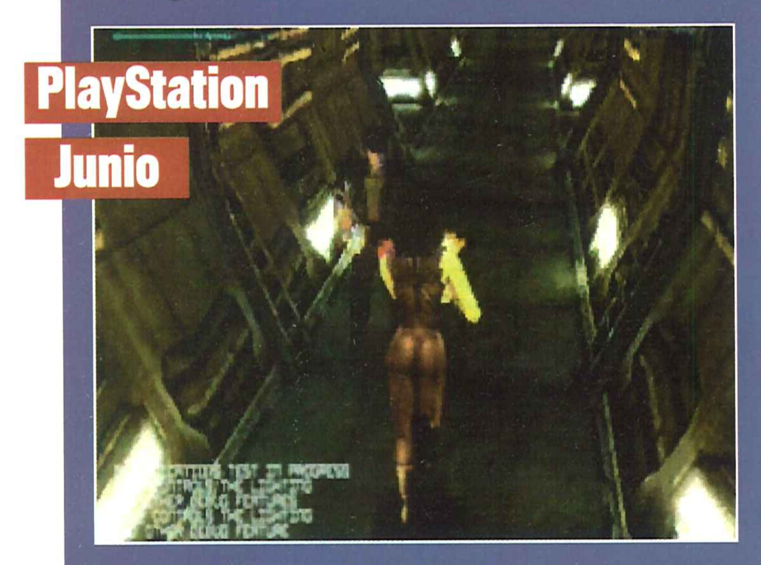
www.playstation-europe.com/ridge4

■ ELECTRONIC ARTS ■ ACCIÓN 3D

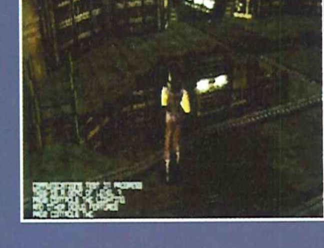
Alien Resurrection

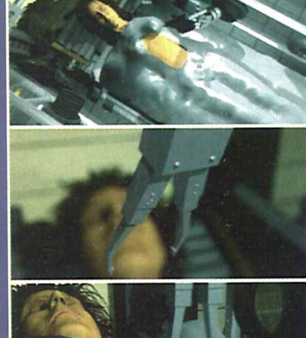
Nuevas imágenes del juego que le amargará la existencia a la teniente Ripley.

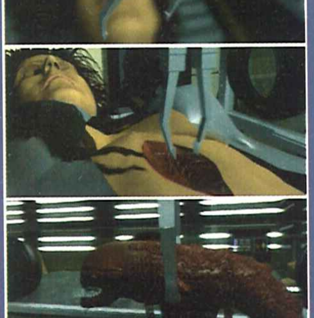
PlayStation
Junio











El juego seguirá el argumento de la película, e incluirá algunas secuencias similares a las que pudimos ver en el cine.

El juego está siendo desarrollado por Argonaut, y tiene prevista su salida en nuestro país para junio.

«Alien Resurrection» se desarrollará en la nave Auriga, igual que ocurría con la película, y allí la teniente Ripley y otros cuatro personajes controlables tendrán que vérselas con un auténtico ejército de Aliens a lo largo de trece niveles.

Habrá diferentes misiones que cumplir en cada uno, corredores oscuros que atravesar y un montón de armas ideadas para borrarles a nuestros enemigos su asquerosa sonrisa de la cara.

Primera Impresión

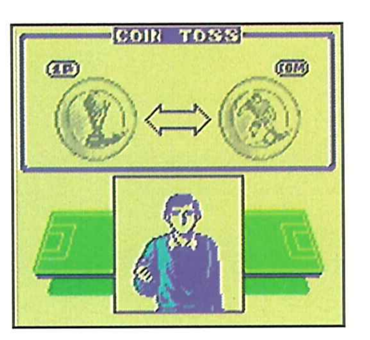
■ KONAMI ■ DEPORTIVO

ISS 99

La versión más pequeña del fútbol más jugable, está casi a punto para su estreno en GB Color.







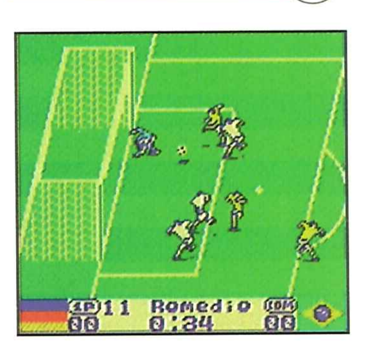
De nuevo aparece en Game Boy Color la versión de un juego que ya ha triunfado sobre sus hermanas mayores.

Esta vez le toca al fútbol más realista, que, sin tantos modos de juego ni tan espectacular despliegue gráfico, llegará a la portátil intentando conservar la jugabilidad que le ha hecho famoso en sus versiones anteriores.

Aún así, este cartucho nos permitirá escoger nuestro equipo entre las principales selecciones del mundo, elegir alineación y formaciones, lanzar penalties, y por supuesto, jugar torneos y partidos de práctica.

Además, la velocidad de los partidos (que era uno de los puntos flojos de sus antecesores), ha sido mejorada, ofreciendo un aspecto mucho más jugable y divertido. «International Superstar Soccer» llegará muy pronto a nuestra portátil en su mejor versión.

Primera Impresión



El último «ISS» aparecerá acompañado de importantes mejoras técnicas y jugables respecto a las versiones anteriores.

Game Boy Color
Mayo

INFOGRAMES

Mission Impossible

PlayStation
Septiembre

Sorpresa de última hora: uno de los juegos más emblemáticos de N64, basado en la película del mismo título protagonizada por Tom Cruise, tendrá su correspondiente versión en PlayStation. No está nada mal, ¿eh?

Muchos rumores habían aparecido sobre el tema, pero hasta ahora no habíamos tenido la confirmación oficial, ni las imágenes correspondientes para ilustrarla. Pero Infogrames ha desvelado ya el secreto, y aquí tenéis el primer adelanto del que puede ser uno de los grandes juegos para PlayStation en este año.

Como sabréis los buenos consoleros, «Mission Impossible» fue uno de los títulos clave en el catálogo de N64 durante el año pasado, convirtiéndose además en el primer y único título de N64 traducido y doblado al castellano (si exceptuamos al extraño «Wetrix»).

Pues bien, en esta versión para PlayStation también disfrutaremos de las voces en castellano y, por supuesto, de un juego prácticamente idéntico al que vimos en la consola de Nintendo.

Esto significa una aventura que se acerca bastante al argumento del film y que combina la acción con la resolución de puzzles y otro tipo de variadas y sorprendentes situaciones, aunque a la postre priman más los aspectos aventureros que los disparos puros y duros.



El juego ofrecerá escenas cinemáticas intercaladas para que podamos seguir la línea argumental de la historia.





■ AVENTURA DE ACCIÓN



Al igual que en la versión de N64, el juego incluirá multitud de diálogos con otros personajes que estarán doblados al castellano.



En esta aventura de acción no faltarán los niveles de exploración a la búsqueda de diferentes tipos de ítems.

➤ El protagonista, Ethan Hunt, contará con un impresionante catálogo de armas y utensilios de última tecnología, que le ayudarán a solventar las numerosas dificultades con las que se encontrará a lo largo de los 20 niveles con los que contará el juego.

Desde Infogrames se promete una altísima calidad técnica, tanto en las imágenes del juego (que, al igual que en la película, volverán a situarnos en multitud de localizaciones distintas), como en las escenas cinemáticas que servirán para mantener el hilo argumental de la historia.

Si no ocurre nada extraño, el juego estará en nuestro país en Septiembre, y llegará junto a la versión para Game Boy Color, que también está prevista para esas fechas. Hasta entonces os mantendremos bien informados.

Lo Mejor

- La calidad gráfica.
- La lograda ambientación de la película.

Lo Peor

- ¿Tendrá novedades con respecto a la versión para N64?

Primera Impresión

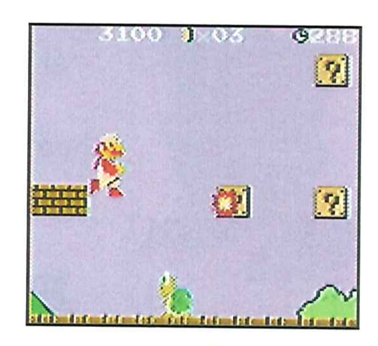
■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS

Super Mario Bros DX

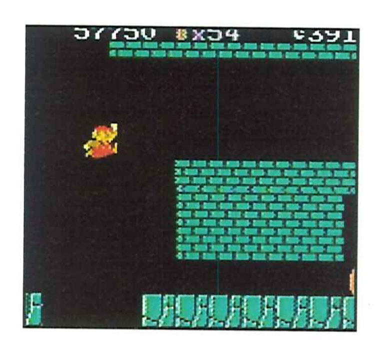
El fontanero más famoso de los videojuegos hace su aparición en Game Boy Color, recordando su primer juego de plataformas.

Al personaje más carismático de Nintendo le han sacado los colores para su primera aparición en Game Boy Color, y lo han hecho de la mejor manera posible: recordando su primera aventura sobre la NES.

Y es que esta versión de Super Mario Bros será idéntica a la aparecida ya hace algunos años para otros sistemas, con todos sus niveles, los mismos trucos y niveles ocultos, todos los personajes, y además, todos sus colores. Así que preparaos para volver a rescatar a la princesa Toadstool y vencer a las tortugas del rey Koopa de nuevo, porque este Mario va a volver a ponerse de moda.



La versión portátil de «Super Mario Bros» será exacta a la que pudimos disfrutar sobre nuestra NES.



La asombrosa calidad de este juego hace que por él no pasen los años: su jugabilidad y diversión siguen siendo comos las del primer día.



Game Boy Color

Junio



■ ACTIVISION ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Quake 2

No saldrá hasta después del verano, pero todo el mundo anda ya expectante por disfrutar en N64 y PlayStation de la segunda parte de uno de los shoot´en ups subjetivos más arrasadores de la historia. Preparaos para vivir acción de la buena.







N64 PS
Septiembre

La verdad es que hace un año se pensaba que «Quake 2» no podría ser convertido a consola. La cantidad de cálculos matemáticos para conformar los enormes mapeados 3D parecían demasiado grandes.

Sin embargo, desde entonces Activision ha venido editando grandes juegos para consola, que le han permitido conocer más a fondo las posibilidades de las máquinas de Sony y Nintendo, y de esta manera va a atreverse a lanzar este sensacional juego para estos formatos.

En cualquier caso, el proceso no está siendo fácil, y de ahí que se estén produciendo algunos retrasos en un lanzamiento que debía haber caído sobre estas fechas.

El objetivo de conseguir la mayor calidad posible en los modos de juego para cuatro jugadores -una de las señas de identidad de este título-, está llevando a los programadores a exprimir al máximo la capacidad de ambas consolas y la de un engine que meses atrás había servido para acoger a títulos de gran calidad técnica, como "ShadowMaster" en PlayStation.

El resultado será un modo para cuatro jugadores que, según los programadores, dejará en pañales al que vimos en "Goldeneye" para N64.

Ambas versiones contarán con nuevos modos de juego con respecto a la versión de PC.

Lo Mejor

La calidad gráfica de ambas conversiones promete alcanzar cotas sorprendentes.

Lo Peor

El juego está sufriendo algunos retrasos. Puede ser buena o mala señal.







El modo de juego para cuatro jugadores será uno de los grandes alicientes en ambas versiones.



La banda sonora también será demoledora y contribuirá a aumentar el ambiente de tensión del juego.



■ Irem ■ Shoot´em up

R-Types

Muy pronto todos los amantes del matamarcianos clásico van a poder disfrutar de la recopilación portátil de esta mítica saga.





El desarrollo de los juegos ha respetado íntegramente los elementos de cada uno de los niveles que componían «R-Type» y su secuela.

De nuevo, se trata de poder disfrutar en un sólo cartucho de las versiones para Game Boy Color de «R Type» 1 y 2, tanto del original, como de la versión especial para esta consola, además de un nuevo desarrollo llamado "R Types" que remezclará ambos juegos.

Además de una endiablada jugabilidad y toda la diversión de estos grandes clásicos, la utilización de la paleta de colores de la consola promete ser impresionante

Todos los enemigos, armas especiales, y escenarios del original estarán presentes en uno de los lanzamientos más fuertes para la pequeña de Nintendo de los próximos meses.

Primera Impresión







La realización técnica del juego será realmente brillante, sobre todo en la recreación de los escenarios.



Como ya es habitual, algunos enemigos nos dejarán armas más potentes al ser destruídos.



■ Ubi Soft ■ Velocidad

Monaco GP 2

Por fin Ubi Soft tiene todo dispuesto para que el próximo mes de junio llegue a Nintendo 64 este excelente simulador.





Ya os hemos contado algunas cosas sobre este prometedor título, pero el retraso de su salida nos ha impedido daros más noticias.

Pues bien, ahora que muy pronto «Monaco GP 2» va a ver la luz, podemos deciros que el juego cumplirá con todas las expectativas creadas, apoyándose tanto en una excelente realización técnica como en la gran cantidad de opciones de juego que propondrá.

Y aunque os recordamos que las escuderías y pilotos no serán oficiales, la opción para editar nombres y los 16 circuitos con trazados reales harán las delicias de aquellos que gusten de disfrutar del mayor realismo posible en sus juegos.

Atentos a su salida, porque la cosa promete. Y mucho.

Primera Impresión

Como podéis apreciar en estas pantallas, la calidad técnica del juego será sobresaliente.



Esta vista ofrecerá un enorme realismo, como si fuéramos en el interior de un F-1 de verdad...





¡¡No Juegues

con Fuego!!

No eres un

escogido

de Dios...



¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales.
Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete!
Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...
Disponible Ya en Pc y Playstation, y disponible en abril en Nintendo 64.

PlayStation















© Automobile Cub de Monaco

http://www.ubisoft.es



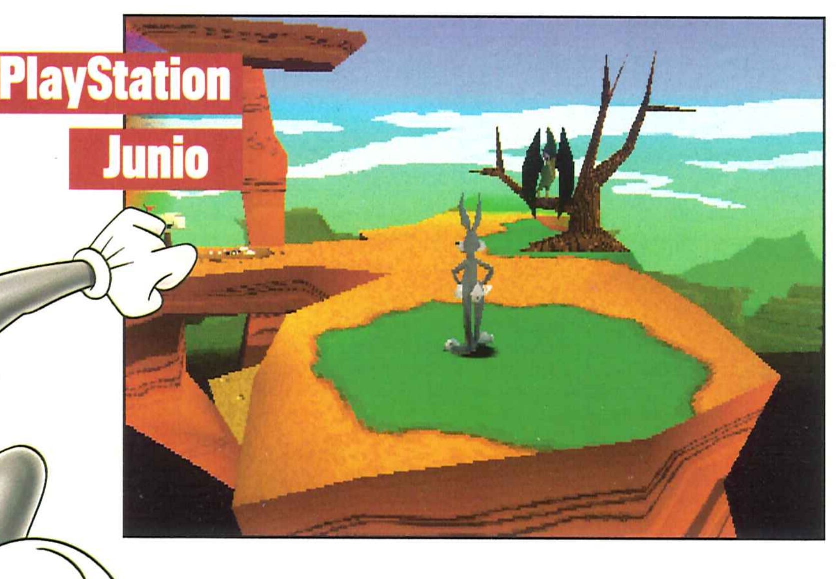
UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00

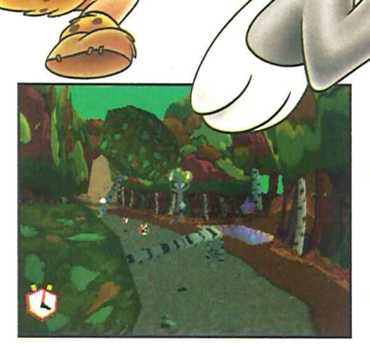
■ INFOGRAMES ■ AVENTURA

Bugs Bunny Lost in Time

¿Qué hay de nuevo, viejo? Pues que el conejo de la suerte y sus amigos se han enfrascado en una nueva aventura en 3D para PlayStation que los trasportará a través del tiempo.

PlayStation
Junio

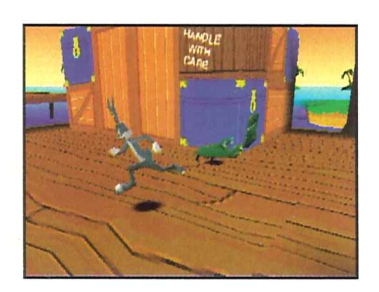




Con nuestra máquina del tiempo podremos visitar hasta cinco épocas, con sus diferentes niveles.

El extravagante sentido del humor de la pandilla Warner rebosará por todos lados en este compacto.

Todos los personajes están sacados de la famosa serie de animación.



Nuestro personaje podrá realizar un montón de acciones diferentes.

Una extraña máquina del tiempo, cinco épocas diferentes y todos los personajes de la Warner se convertirán muy pronto en protagonistas de la próxima aventura en 3D de Infogrames.

Los mismos creadores de «Jersey Devil» nos traerán un enorme compacto, con más de 30 horas de juego, en el que el humor, la investigación y la habilidad se combinarán de una manera tan jugosa como jugable.

Además, nuestro protagonista será capaz de conducir hasta 5 diferentes vehículos mientras recorre la edad de piedra, la época medieval, el caribe de los piratas, los mafiosos años 30 o incluso, el futuro.

Pero por si eso os pareciese poco, los 22 enormes niveles que encerrará «Lost in Time», estarán plagados de los "cartoons" más desternillantes de esta entrañable pandilla, ataviados según la época en que nos encontremos, que mostrarán una cuidada IA y que nos pondrán las cosas un poco más difíciles.

En principio el juego parece atractivo, pero deberemos esperar a ver la versión final para comprobar todo lo que da de sí Bugs Bunny en PlayStation.

Lo Mejor

La primera vez que veremos a estos personajes en 3 dimensiones.

Lo Peor

No parece tener un desarrollo muy innovador.

Primera Impresión 

Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

HELLO

PHILIPS

Savvy™

EURO RSCG



Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.
"I've got to admit it's getting better..." **www.philipsconsumer.com**



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

■ TAKE 2 ■ ARCADE

Grand Theft Auto: London

PlayStation

Junio





Para regocijo de los fans de este polémico juego de acción (si es que hay alguno que nos esté leyendo), DMA ha decidido lanzar un add-on con nuevas misiones, esta vez ambientadas en el Londres de 1969.



Este juego, sin resultar muy violento, posee una temática claramente "adulta"; de hecho, ya causó gran polémica en su primera parte.

Este disco, que por cierto necesitará del juego original para poder funcionar, pretende conservar todo el espíritu de la primera parte y ofrecerá más de lo mismo a aquellos que disfrutaron con su morboso y dudosamente atractivo estilo de juego, razón por la cual los cambios con respecto al «Grand Theft Auto» original serán mínimos.

Es decir, nos encontraremos con nuevos mapeados, nuevos coches a conducir y nuevos "encarguitos" que cumplir para la mafia, organización para la cual trabajamos.

Por supuesto, se está trabajando por mejorar en lo posible el aspecto gráfico del juego, aunque ya os avisamos que, en general, este apartado será prácticamente igual al ya conocido.

La mayor virtud de este add-on será que, con toda probabilidad, su precio será menor al de una novedad convencional, lo cual es un detalle de agradecer.

En fin, el mes que viene analizaremos en profundidad este nuevo CD, y veremos si por fin somos capaces de encontrarle ese "encanto" que tanto entusiasmó a los británicos con el primer «Grand Theft Auto».

Primera Impresión 

■ GROLIER INTERACTIVE ■ VELOCIDAD

Tank Racer

Preparaos todos, pues Grolier nos tiene preparado un original juego de carreras en el que podremos arrasar con nuestros tanques todo lo que encontremos en nuestro camino.





Pero no os equivoquéis, que no se trata de un clónico de «Carmageddon». Grolier girará por completo el planteamiento de este polémico juego, y cambiará el contenido violento por un aire mucho más desenfadado y cómico.

«Tank Racer» será básicamente un juego de carreras que incluirá varios modos de juego, desde la clásica carrera sencilla hasta un campeonato completo y, si tenemos a un amigo en casa, también podremos elegir entre una carrera uno contra uno o un divertidísimo modo battle, en el que el ganador será quien quede en pie después de una dura batalla.

Además, los 8 curiosos circuitos que contendrá el juego, que van desde un parque de atracciones hasta una bio-esfera lunar, estarán llenos de toda clase de obstáculos, como vallas, coches o elementos similares, que podremos arrasar a nuestro gusto con los 15 tanques disponibles.

También estarán presentes los inevitables ítems, aunque sus efectos serán muy "especiales". Por ejemplo, hay un ítem que provoca que aparezca un OVNI, que abducirá a un contrincante y lo llevará varios metros hacia atrás. Como veis, el humor será una constante en el juego.

Pero no os contamos más. El mes próximo veremos cuánta diversión esconden estas originales carreras de tanques.

Primera Impresión 



La espectacularidad será una nota constante en cada una de las acciones que se producirán con estos tanques.

PlayStation

Junio

LOS MEJORES PRODUCTOS PARA TU PLAYSTATION, EN TODOS LOS CENTROS PRYCA



Playstation™
ANALOG STATION SHOCK 2+MEMORY

¡UN TERREMOTO EN TUS MANOS!

Mando analógico con dos motores independientes que te ofrecen una potencia de vibración inigualable. Sacudidas, disparos, choques...sesaciones ultrarrealistas que te convertirán en un personaje más de tus juegos. Compatibilidad total: Dual Shock™, Digital, Negcon™, Analog. Con la memory card no te quedarás colgado.



Playstation™
MEMORY STATION TRIO

TEN SIEMPRE MUNICIONES A MANO PARA LUCHAR CONTRA TUS ENEMIGOS

Tres memory card de 1 Mb y 15 bloques cada una en un solo pack único en el mercado.
No tires tu dinero y quédate con este pack a un precio super económico, más barato que comprando tus memory card por separado.

Playstation™
RACE STATION SHOCK 2

SALTA DE TU CONSOLA A LA PISTA DE CARRERAS: SIENTE LA FUERZA MÁS TREMENDA, EL VÉRTIGO DE LA VELOCIDAD...Y EL MIEDO

Volante con dos motores independientes que te permitirán sentir cada sacudida y cada choque directamente en tus manos.
Compatibilidad total: Dual Shock™, Digital, Negcon™, Analog. 100% programable.
Cambio de marchas y pedales analógicos para tener auténticas sensaciones F1.
Premio al mejor volante para PlayStation en PLAYMANIA.



GUILLEMOT, S.A.
Teléfono de información 902 11 80 36

www.guillemot.com

Guillemot

PRYCA



Consola: Dreamcast Compañía: Sega

La noche de los muertos vivientes

Los zombies han viajado desde la placa Naomi del arcade hasta el interior de Dreamcast, transportando su terrorífico aspecto y su escalofriante jugabilidad. Fijaos bien en estas dos páginas, porque nunca antes una recreativa y su versión doméstica habían sido tan similares.

The House of the Dead 2





El juego

La recreativa en casa

Como casi todos sabréis, «The House of the Dead 2» es un arcade de disparos en el que nos enfrentamos, pistola en ristre, a un sinfín de muertos vivientes. Nuestros enemigos van apareciendo en pantalla mientras avanzamos automáticamente, de forma que lo único que tenemos que hacer es apuntar bien y disparar rápido.

Seguro que muchos de vosotros ya habéis probado la recreativa, pero los japoneses tienen la suerte de poder disfrutar de la versión para Dreamcast desde el pasado 25 de marzo.

El juego está teniendo un gran éxito, y no nos extraña lo más mínimo, porque se trata de la mejor conversión de un arcade que hemos visto jamás. De hecho, el juego traslada perfectamente la riqueza de los gráficos, el detalle de los escenarios y el aterrador aspecto de los zombies. Gracias a ello, Sega por fin ha conseguido que no se note la diferencia entre jugar en casa o hacerlo en un salón recreativo.

Jugando con la pistola es como se consiguen las sensaciones más intensas. También es posible hacerlo con el mando, pero es más difícil mover el punto de mira y se pierde precisión.

La pistola

Disparos certeros

Los nipones que compran el juego se llevan también a casa esta espectacular pistola con la que pueden sentirse como si estuvieran jugando a la recreativa. Y nosotros, ¿qué? Sega España todavía no ha soltado prenda sobre si en nuestro país se venderá también el pack completo.

Los rehenes

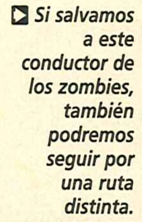
Sálvame y verás otra ruta

Una de las grandes bazas jugables de «The House of the Dead 2» es que existen varias rutas para llegar al final, lo que alarga su vida notablemente. Seguir una u otra depende de nuestra habilidad para salvar a los rehenes que aparecen en algunos momentos antes de que los zombies los conviertan en su almuerzo. Pero deberemos tener mucho cuidado de no ser nosotros quienes acabemos con los inocentes.



Hay que afinar bien la puntería para conseguir matar al zombie y no al rehén.



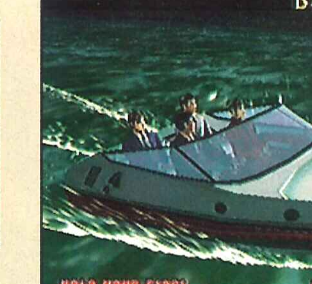


Si salvamos a este conductor de los zombies, también podremos seguir por una ruta distinta.









En el juego no sólo encontraremos monstruos. De vez en cuando se nos pedirá que dejemos de disparar para ver cómo se va desarrollando la historia.

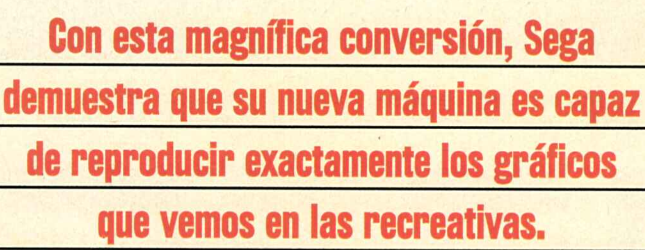
Los zombies

¡Este muerto está muy vivo!

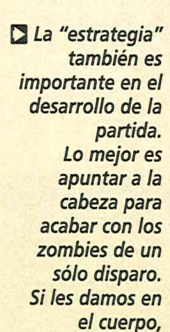
La inmensa mayoría de los enemigos que aparecen en «The House of the Dead 2» son zombies, muertos vivientes, gente resucitada que se ha levantado de su tumba para atacarnos. Para acabar con ellos lo mejor es dispararles sin contemplaciones a la cabeza, aunque hay algunos que se protegen con hachas o algún otro instrumento.
En la versión japonesa del juego, como veis, toda la sangre es de color verde. Ahora falta saber si en la versión occidental tendrá el mismo color o será roja.







Con esta magnífica conversión, Sega demuestra que su nueva máquina es capaz de reproducir exactamente los gráficos que vemos en las recreativas.



La "estrategia" también es importante en el desarrollo de la partida. Lo mejor es apuntar a la cabeza para acabar con los zombies de un sólo disparo. Si les damos en el cuerpo, perderemos tiempo y balas.



Los jefes finales

Criaturas del infierno





Después de enfrentarnos a decenas de zombies a lo largo de cada fase, todavía debemos dejar algunas balas en la recámara para enfrentarnos a los impresionantes bosses que nos esperan al final. Esta versión para Dreamcast tiene incluso un modo de juego llamado Boss Mode que consiste simplemente en luchar contra ellos uno tras otro.

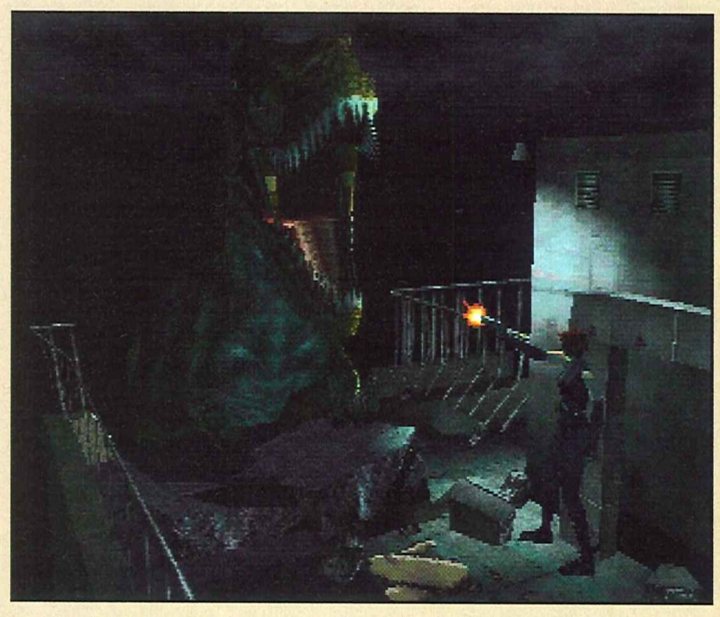


Consola: PlayStation Compañía: Capcom

Un «Resident Evil» con dinosaurios

Todo el mundo está preocupado por si finalmente habrá «Resident Evil 3» para la actual PlayStation. Pero viendo estas primeras imágenes de «Dino Crisis»... ¿a quién puede importarle? Capcom ha sacado a sus lagartos a pasear, ¡¡y nos ha dejado completamente alucinados!!

Dino Crisis



Si con «Resident Evil» Capcom nos hizo pasar miedo, con «Dino Crisis» vamos, literalmente, a echarnos a temblar... ¿Habéis visto el tamaño de este T-Rex?



La calidad gráfica es impresionante, pero sobre todo destacarán las animaciones de los dinosaurios, que han sido estudiadas meticulosamente.





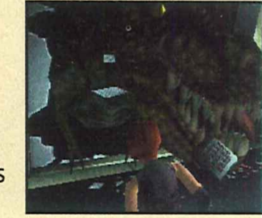




El argumento

El sueño de un científico loco

«Dino Crisis» se desarrolla en un futuro cercano en una isla llamada Ibis Island. Un científico, el profesor Kirk, trasladó allí su laboratorio cuando su país dejó de apoyarle para poder llevar adelante su experimento. Su objetivo es descubrir el "principio de la energía limpia", una fuente de vida para un planeta Tierra contaminado.
Nosotros asumimos el papel de Regina, una agente especial enviada por el gobierno para descubrir qué está ocurriendo en la isla. Cuando llegamos, descubrimos que está llena de dinosaurios ¡vivos! La pesadilla acaba de comenzar...



El juego

No podréis escapar del miedo

«Dino Crisis» ha sido producido por Shinji Mikami, el creador de la serie «Resident Evil»,y las comparaciones entre uno y otro juego son inevitables.

Ambos pertenecen al género de "survival", aventuras en las que nuestro principal objetivo es sobrevivir, pero el terror de «Dino Crisis» va a ser más salvaje y también más constante. En «Resident Evil», cuando limpiábamos de zombies una zona, sabíamos que estábamos a salvo. Aquí, sin embargo, no podremos bajar la guardia ni un solo momento, pues los dinosaurios volverán a aparecer.

Técnicamente, las diferencias se referirán sobre todo a los escenarios, que en lugar de estar prerrenderizados estarán formados por polígonos iluminados en tiempo real.



Siguiendo la estela de Lara Croft, la protagonista de este juego será una chica. Apuntad su nombre: Regina.



Como veis, los escenarios no estarán prerrenderizados, sino que se generarán en tiempo real.







Este nuevo representante de género "survival" será presentado en el próximo E3 en Los Angeles, pero en Hobby Consolas ya hemos tenido acceso a las primeras imágenes.







El sistema de juego será más rápido que el de «Resident Evil». Ahora la protagonista podrá moverse, correr y disparar de una forma mucho más ágil cuando se enfrente a sus enemigos.

Los dinosaurios

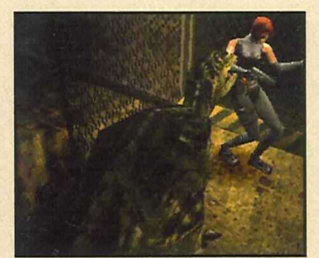
Asesinos sedientos de sangre

Ni que decir tiene que los enemigos de «Dino Crisis» serán dinosaurios de todo tipo, desde Velocirraptores a enormes Tiranosaurios.

Para hacer que sus ataques sean más realistas, los programadores se han inspirado en los movimientos de animales reales, como cocodrilos.

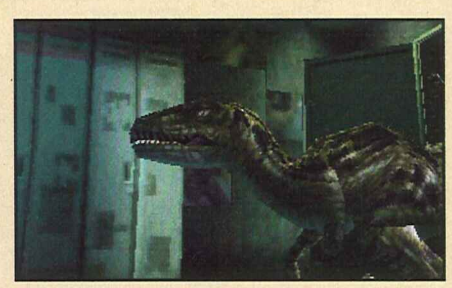
La violencia estará muy presente en el desarrollo, hasta el punto de que se ha implementado una especie de "sistema de heridas" que hará que los dinosaurios sean capaces de seguir el rastro de nuestra sangre cuando estemos heridos.

Para evitarlo tendremos que ponernos una venda, porque, además, nuestra barra de energía disminuirá a medida que vayamos perdiendo sangre.



La sangre de nuestras heridas atraerá a los dinosaurios. Por eso será fundamental evitar sus temibles dentelladas.







La inteligencia artificial de los enemigos será elevadísima. No habrá ni un solo lugar en el que estemos a salvo de sus feroces ataques.

Consola: Dreamcast **Compañía: Sega**

Después del rally, llegan los bólidos.

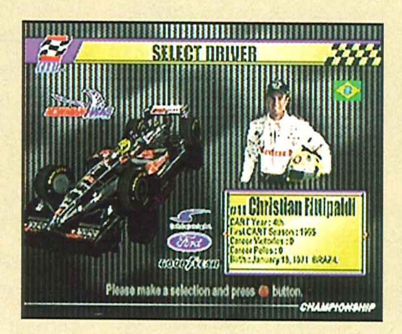
Dreamcast ya ha demostrado con «Sega Rally 2» que se le da de maravilla conducir un coche a través de caminos de tierra. Ahora, con el lanzamiento japonés de «Super Speed Racing», quiere dejar claro que también es una experta al volante de los más potentes bólidos de competición.

Super Speed Racing

▲ *Hemos comprobado que las vistas interiores son las más jugables. Con ellas se aprecia mucho mejor la sensación de velocidad.*

La competición

No es Fórmula 1, pero se le parece





Las carreras de «Super Speed Racing» están basadas en un campeonato llamado CART (Championship Auto Racing Teams), que se corre en circuitos de Estados Unidos, Australia, Canadá, Japón y Brasil. Los 19 pilotos que aparecen en el juego son los reales (está gente como Fittipaldi o Gugelmin), como también lo son las escuderías y los 27 circuitos en los que se desarrolla la competición. No tiene el glamour de la Fórmula 1, pero el estilo de las carreras es muy parecido.





Detalles gráficos

La calidad sobre ruedas





El cristal de nuestro casco se va ensuciando cuando utilizamos esta vista interior. El piloto lo limpia con su guante cada cierto tiempo para evitar que se reduzca su visibilidad.

La secuencia de la entrada en boxes es de las más completas que hemos visto en un juego de este tipo. El trabajo de los mecánicos está perfectamente reproducido.







El trazado de los circuitos es diferente al que nos tiene acostumbrados la fórmula 1. Hay muchos urbanos, que tienen dificilísimas curvas de 90º, y otros circulares con peraltes para alcanzar la mayor velocidad.







El comienzo de las carreras es espectacular, con todos los participantes en movimiento detrás del coche que da la salida.

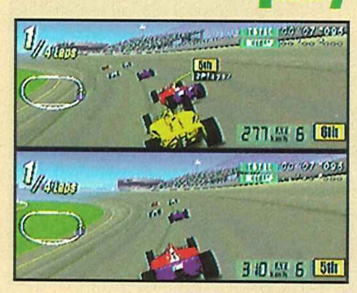
«Super Speed Racing» ya ha salido a la venta en Japón, pero está orientado al mercado USA. Está previsto que sea uno de los primeros lanzamientos cuando Dreamcast salga en aquel país.



En «Super Speed Racing» también existe un garaje en el que se puede ajustar la mecánica del bólido antes de cada carrera.

Modo Versus

¡Hay que llegar antes que él!







Entre los modos de juego de «Super Speed Racing» también se incluye una opción para dos jugadores simultáneos. Aquí la diversión se multiplica de la misma forma que se divide la pantalla, pues a la ambición normal por llegar los primeros a la meta se le une también la rivalidad típica de estos "piques" a dos jugadores.

El clásico mete la quinta velocidad

Lo primero que nos viene a la cabeza cuando se habla de este juego es un flamante deportivo último modelo, pues en cada capítulo de esta saga el sello Electronic Arts nos ha ofrecido los mejores y más lujosos coches del mercado.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE



Los coches rivales tienen una elevada Inteligencia Artificial y tratarán de cerraros el paso cuando los intentéis adelantar.

Y las cosas no han cambiado en esta nueva entrega, ya que tenemos a nuestra disposición 19 fantásticos vehículos reales de esos cuyo precio es capaz de quitarle el hipo a cualquiera.

Sin embargo, todo en este juego se rige por el lema "el coche para el que se lo gana", lo que significa que para hacernos con los modelos más potentes deberemos ir consiguiendo dinero en las diferentes carreras y en los distintos modos de juego.

Algo parecido sucede con los circuitos, ya que mientras el primer campeonato consta sólo de tres, el número se eleva hasta diez a medida que vayamos avanzando en la competición. Esta conexión entre los modos de juego es una de las grandes virtudes del nuevo «Need for Speed». Por poneros un ejemplo, el coche que os compráis tras ganar un campeonato podéis probarlo en el modo práctica, que transcurre entre tráfico real por los circuitos que habéis abierto previamente, e incluso apostarlo en el modo "High Stakes", un original duelo a dos en el que el ganador se queda con el vehículo que el perdedor tiene grabado en su tarjeta de memoria.

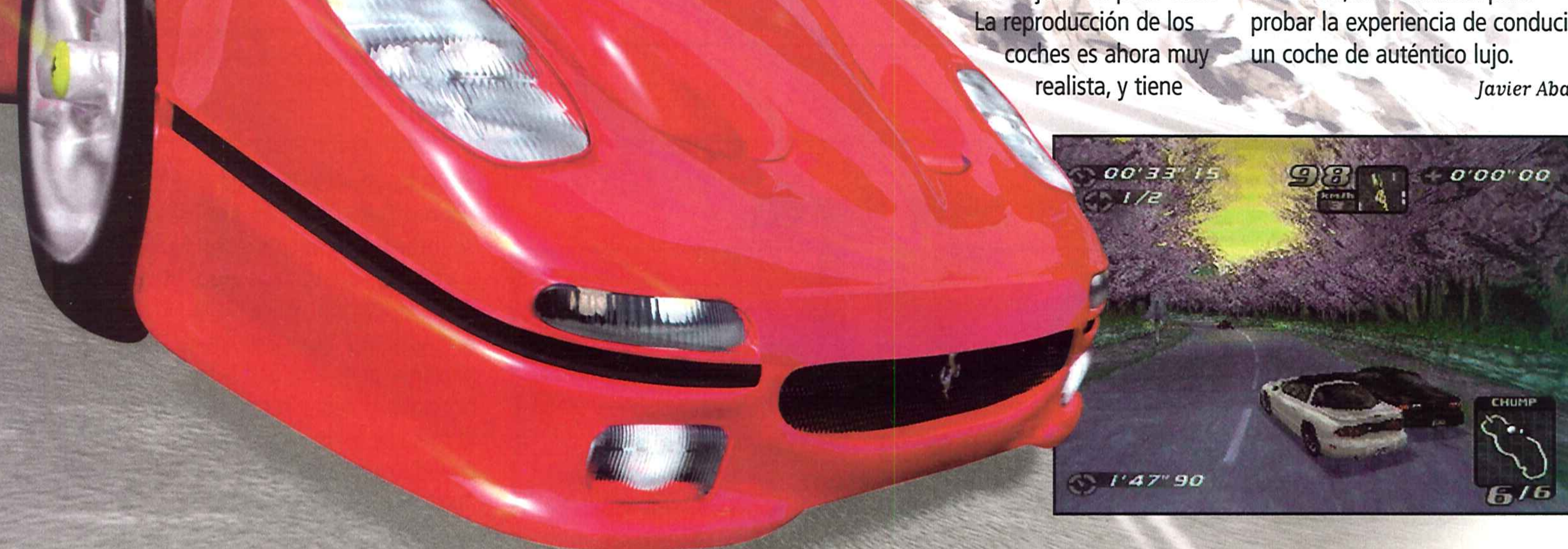
Todos estos detalles consiguen no sólo que el juego resulte muy completo, sino que además alargan su vida notablemente: para que os hagáis una idea, el McLaren F1 cuesta 500.000, cuando en una carrera normal se viene a ganar unas 2.000...

Una gran calidad técnica. Pero además de presentar un cuadro de modos de juego muy variado, «NFS Road Challenge» también supera holgadamente la calidad gráfica de sus antecesores, que siempre nos habían dejado un poco fríos. La reproducción de los coches es ahora muy realista, y tiene detalles que van desde la visión del interior del coche a través de la luna trasera hasta la opción para cambiar entre luces largas y cortas en las carreras nocturnas.

Para los circuitos, por su parte, se ha empleado una técnica que consigue una impresión casi de acuarela en los escenarios, tanto por la paleta de colores utilizada como por los trazos difuminados de las texturas. Los fondos no parpadean en ningún momento, y a la buena sensación de velocidad se le une el hecho de que los choques afectan a nuestras carrocerías. Esta elevada sensación realismo se reafirma con el comportamiento "inteligente" de los coches rivales, que siempre tratarán de cerrarnos el paso cuando queramos adelantarlos.

Esta es la nueva imagen de «Need for Speed», una opción más que interesante para los aficionados que se acercan a los juegos de carreras no sólo para disfrutar de la emoción de la velocidad, sino también para probar la experiencia de conducir un coche de auténtico lujo.

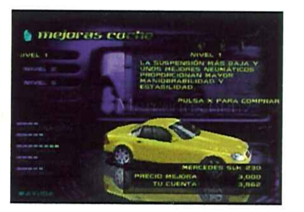
Javier Abad

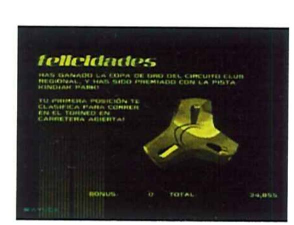


Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Premios para los primeros





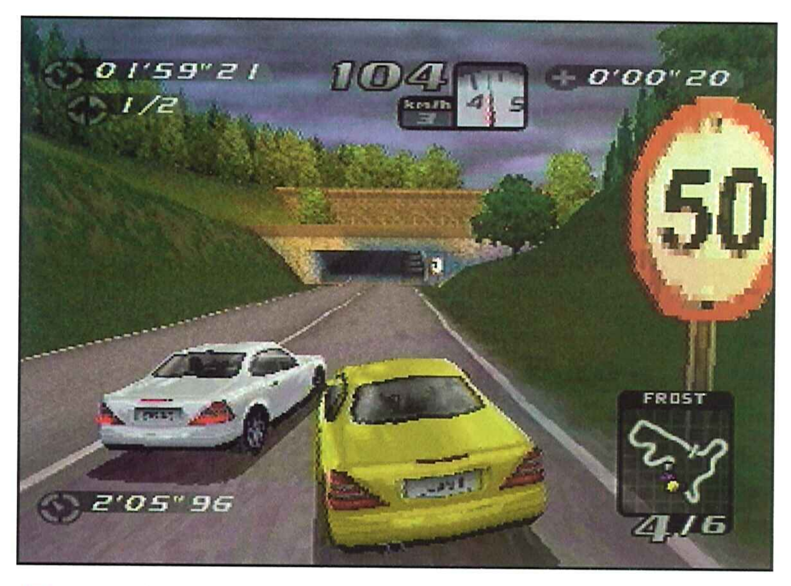


Vuestros éxitos en el modo campeonato os reportan distintos premios. El dinero que ganáis en las carreras lo podéis usar para mejorar vuestro coche o incluso para comprar un modelo mejor. También se van abriendo nuevos circuitos a medida que avanzáis en la competición.

Después de TRES ENTREGAS mediocres, Electronic Arts por fin ha conseguido que «Need for Speed» consiga el nivel GRÁFICO Y JUGABLE de los GRANDES SIMULADORES de carreras.

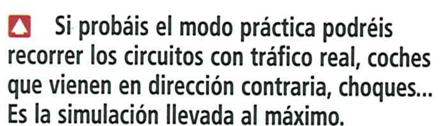


La conducción nocturna es uno de los retos a los que os enfrentáis en el nuevo «Need for Speed». Un detalle es que podéis utilizar las luces largas o las cortas para alumbrar la carretera.



Los gráficos rayan a una gran altura, tanto por la fiel reproducción de los coches como por la variedad y extensión de los circuitos.





Si probáis el modo práctica podréis recorrer los circuitos con tráfico real, coches que vienen en dirección contraria, choques... Es la simulación llevada al máximo.

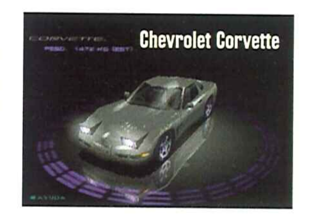


Después de cada carrera, el juego os ofrece una repetición de principio a fin. Podéis utilizar diferentes cámaras para seguirla, algunas así de espectaculares.

Las mejores máquinas del mundo

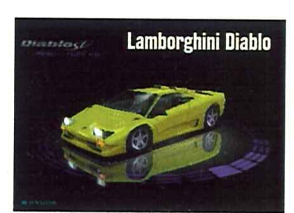




















Los fanáticos de los coches de lujo encontraréis en el garaje de «NFS Road Challenge» los mejores modelos de las marcas más prestigiosas, aunque no todos están disponibles desde el principio. Debéis ganar carreras en el modo competición para comprarlos y así poder utilizarlos en otros modos de juego. Hay desafíos que no son accesibles hasta que no tenéis el modelo requerido, y pueden transcurrir muchos días hasta que os sentéis al volante del lujoso Mc Laren F1, el vehículo más caro de los que aparecen.

Jugando a polis y cacos





En el divertidísimo modo persecución podéis conducir un coche de policía que intenta detener a otros vehículos, o ser vosotros los que huís de las patrullas que os persiguen. Apasionante.







El control es bueno, pero se vuelve todavía mejor al comprar mejoras para el coche.

¿Qué coche te apuestas?









Los duelos del modo versus incorporan una curiosa modalidad en la que cada jugador se apuesta el coche que tiene en la tarjeta de memoria. El primero en cruzar la línea de meta, o el que gane más carreras de los dos, se queda con el coche del rival. Por eso es importante que os lo penséis dos veces antes de apostar, porque os podéis quedar sin el premio de muchas horas de juego.





Los accidentes tienen su importancia en el juego, y no sólo por el tiempo que perdéis durante la carrera. Al terminar tendréis que pagar la cuenta por el arreglo de los desperfectos producidos en el coche.

Alternativas: «Gran Turismo» siguen siendo el simulador de coches por excelencia. Ahora bien, si ya tenéis ese juego y buscáis nuevas experiencias automovilísticas, sin duda alguna este «SFS Road Challenge» es un título a tener muy en cuenta.



Frente a la alta definición de juegos como «Ridge Racer Type 4», el cuarto «Need for Speed» prefiere los colores pastel y los fondos que parecen sacados de un cuadro.



Los coches tienen detalles excelentes. Podéis poner vuestro nombre en la matrícula, y hasta es posible ver el interior del vehículo a través de la luna trasera.

Gráficos: 89

Coches reales reproducidos al detalle y circuitos con paisajes preciosistas son sus señas de identidad. Algún tirón que otro en momentos delicados le impide llegar aún más lejos.

Sonido: 85

El sonido de los coches es muy real, incluida la opción para tocar el claxon. La música en cambio no llega tan alto, y en cuanto a las voces... ¿por qué han doblado sólo la descripción de cada vehículo?

Jugabilidad: 90

Se conduce con facilidad, y más aún si invertís vuestro dinero en potenciar el coche. Los circuitos son largos, y además se corren en sentido inverso o simétrico, lo que les da más variedad.

Diversión: 91

La conexión entre los diferentes modos de juego es tan interesante como divertida. Os durará meses si intentáis comprar todos los coches y abrir todos los circuitos.

Opinión:

Al cuarto intento, Electronic Arts parece haber conseguido el punto de calidad que le faltaba a la serie «Need for Speed» para llegar a codearse con los grandes del género. Este «Road Challenge» mantiene a los turismos más lujosos del mundo como los auténticos protagonistas, pero ahora combina un nivel gráfico sobresaliente con una jugabilidad y una variedad de modos de juego capaz de manteneros pegados al mando durante mucho tiempo.
Un simulador excelente.



RACOON CITY ESTÁ INFESTADA DE ZOMBIES...

...Y AHORA TAMBIÉN PUEDES CAZARLOS SOBRE EL PAPEL

RESIDENT EVIL

Includes:
IM LEE COVER
ESIDENT EVIL
RODUCER INTERVIEW
HARACTER DESIGNS
4.95 U.S. / $7.50 CANADA

PLANETA-DeAGOSTINI PRESENTA EL COMIC OFICIAL DE

RESIDENT EVIL

Revista mensual de 48 páginas a la venta en kioscos y librerías especializadas.

También puedes solicitarlo a nuestro Servicio de Venta por Correo:
EL CATÁLOGO S.L.
APARTADO DE CORREOS
24.341.08080 BARCELONA.
TEL. 93 450 07 68

También os recordamos que Planeta-DeAgostini cuenta con las siguientes líneas editoriales: MARVEL (*Spider-Man, Patrulla-X...*), WORLD COMICS (*Spawn, Gen13...*), MANGA (*Dragon Ball, Marmalade Boy...*), FANHUNTER (*Star Hounds, Fanhunter Adventures...*), LABERINTO (*Iberia Inc., Desafío...*) y títulos como *Groo, From Hell, Fax From Sarajevo*, etc...
Cada mes en kioscos y librerías especializadas.

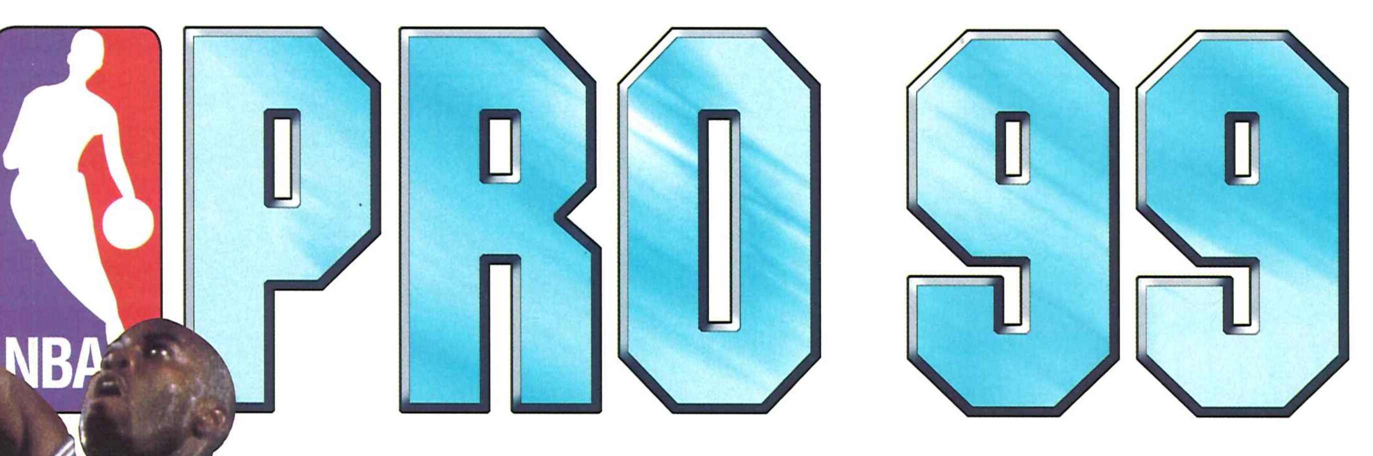


forum





El basket después de Jordan



Se fue el jugador más grande de todos los tiempos. Pero la vida sigue y eso no va a impedir que las compañías continúen deleitándonos con magníficos juegos de baloncesto, como este que completa la exitosa saga de Konami.

Ya sabéis de sobra que el baloncesto cuenta con un catálogo de juegos impresionante en PlayStation. Por eso, cualquiera que se atreva a colocar un nuevo título de la NBA en esta consola debe hacerlo con las suficientes garantías como para al menos no hacer el ridículo.

Así pues Konami, con la lección bien aprendida, nos obsequia con la última entrega de su saga "Pro", y lo hace a lo grande, con un juego que presenta una factura impecable, que ofrece todas las posibilidades exigibles a estos simuladores y que incluso se saca de la manga alguna curiosa novedad.

Lo primero que llama la atención de este juego es su cuidado aspecto gráfico. Los jugadores muestran un diseño estilizado y nítido, y cuentan con unas animaciones que, por fluidas y realistas, quedan incluso por encima de las del todopoderoso «NBA Live».

Es verdad que esta impresionante demostración gráfica ha provocado que el juego se desarrolle a un ritmo sensiblemente más lento que el de su principal rival, pero a la larga casi parece más real y resulta menos confuso a la hora de manejar a los jugadores.

Además, esta apuesta por el realismo se ve aumentada por el hecho de que el juego se decanta claramente por la simulación total, de forma que no sólo exige bastante habilidad por parte del usuario, sino incluso algunos conocimientos básicos de baloncesto.

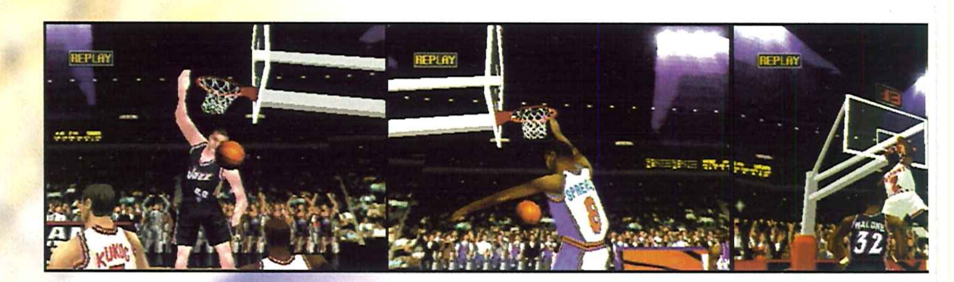
BASKET PARA TODOS.

Pero no os asustéis. Konami simplemente ha querido acercarse aún más al espíritu de la NBA, y aunque el sentido de la simulación de este juego es incuestionable -sobre todo por la inteligencia artificial de los equipos manejados por la máquina-, también pone a nuestra disposición un control asequible y una serie de opciones tácticas y técnicas fáciles de asimilar. Además, aunque exigirá de nosotros un paulatino proceso de aprendizaje, el juego dispone de un catálogo de opciones de configuración amplísimo, lo que nos permitirá optar incluso por un estilo totalmente arcade, sin reglas, donde se reducen las complicaciones al mínimo.

Este planteamiento se completa con todas las plantillas de la NBA actualizadas, opciones de ligas y playoffs, concurso de triples y hasta un novedoso concurso de mates, el cual, aunque resulta espectacular, hay que decir que es un tanto extraño en su desarrollo.

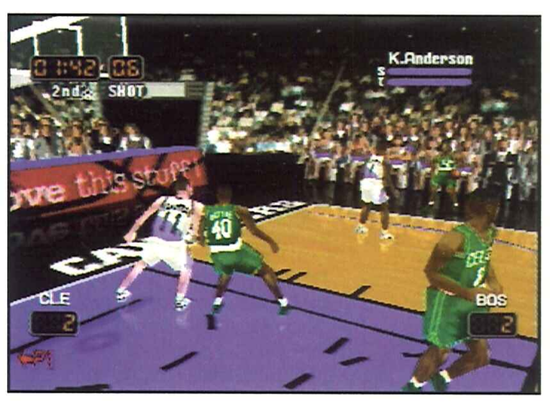
En definitiva, un juego enorme, de una calidad técnica impresionante y que sabrá satisfacer a todos los aficionados al baloncesto.

Manuel del Campo



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **N/D**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Inglés**



Las animaciones del juego son soberbias. Si nos acercamos a un jugador contrario y pulsamos el botón en su dirección veremos cómo nuestro jugador lucha por ganar la posición. Un detalle impagable.

Ficha, traspasa y crea jugadores



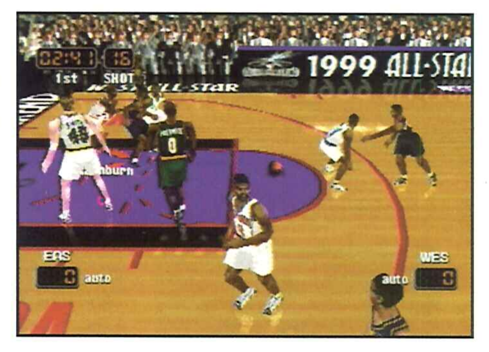

No por vistas estas opciones resultan menos interesantes. Desde estos menús podremos crear nuevos jugadores, configurando todas sus características físicas y técnicas, realizar intercambios entre los diferentes equipos o cambiar los quintetos iniciales. En definitiva, se nos permitirá actualizar el juego a nuestro gusto o siguiendo la evolución de la liga real.

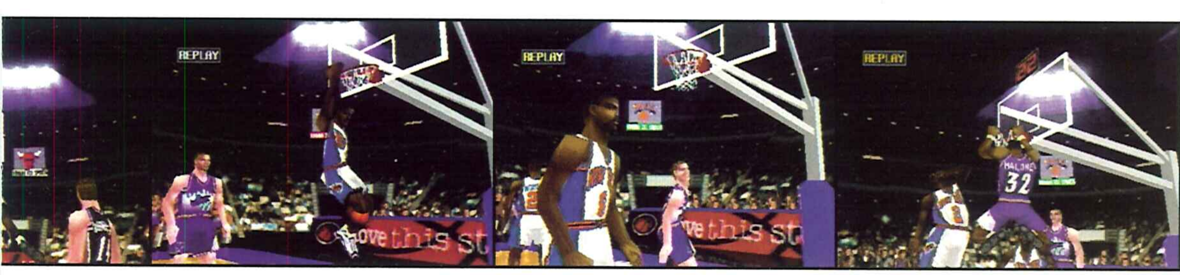
«NBA Pro 99» es un título IMPRESIONANTE que se sitúa entre los MEJORES en su género. Su estilo apuesta claramente por el REALISMO, convirtiéndose así en un SIMULADOR con todas las de la ley.

Puede parecer un detalle sin importancia, pero no es nada habitual la aparición del árbitro en los simuladores de baloncesto. Además, este árbitro participa activamente, señalando las infracciones. Muy real.





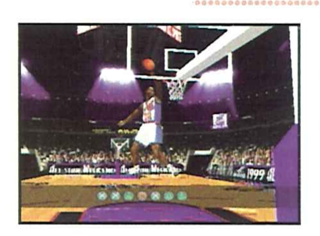



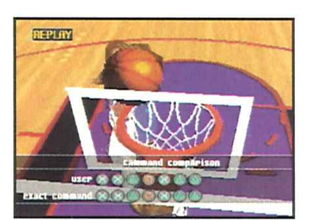


El juego nos obsequiará con espectaculares repeticiones de las mejores jugadas que se produzcan durante el encuentro. Nosotros podremos variar las cámaras y la velocidad a nuestra voluntad.

Concurso de mates







Por primera vez un juego de basket nos ofrece un concurso de mates, aunque también es cierto que su propuesta es algo peculiar. El tema consiste en memorizar un password que aparece en pantalla y repetirlo en unos pocos segundos. Si se hace bien , el mate está servido.



Las opciones tácticas son fáciles de realizar. Pulsando un botón aparecerán en pantalla, y habrá que pulsar nuevamente el botón adecuado para que los jugadores se muevan acorde con la jugada elegida.

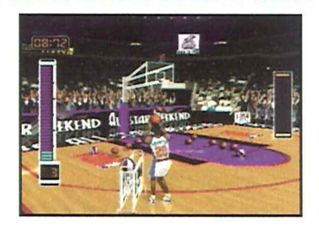






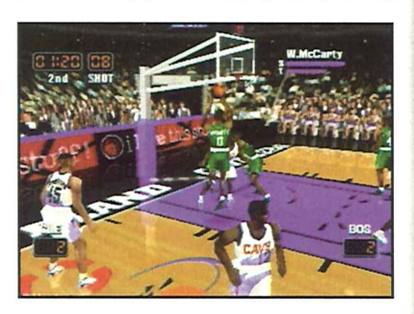
Alternativas: ***Está claro que «NBA Live 99» es su rival más enconado. «NBA Pro 99» es ligeramente superior en los gráficos y su simulación es todavía algo más realista. El juego de EA Sports, por su parte, cuenta con comentarios en castellano y resulta más dinámico y algo más fácil de dominar. Ambos son dos excelentes juegos y ofrecen un montón de opciones, por lo que la elección es vuestra.***

Desde la línea de 7 metros





Este concurso de triples ya lo hemos visto en otras ocasiones, pero siempre resulta muy atractivo. En este caso el sistema de lanzamiento consiste en parar las rayitas móviles de la barra de la derecha en el momento justo para que el triple entre en la canasta.



No resulta fácil machacar la canasta contraria con los defensas encima. Hay que mover el balón y encontrar los espacios adecuados.

Gráficos: 93

Los jugadores presentan un aspecto impecable, y se mueven como los propios ángeles. Las animaciones son las mejores que se han visto en un juego de basket.

Sonido: 89

Los efectos de sonido son impecables, perfectos. Sin embargo no hay comentarista, sólo un speaker dentro de la cancha que anima y suelta algunos comentarios... en inglés.

Jugabilidad: 88

No es sencillo ganar un partido al principio sino es con gran habilidad y siendo un buen conocedor del basket. Por contra, el control no es complicado y las opciones tácticas tampoco.

Diversión: 90

Cualquier buen aficionado al baloncesto lo encontrará apasionante, aunque si se busca diversión directa puede resultar algo "dificilillo" jugar contra la máquina.

Opinión:

Konami ha ido aún más allá que Electronic Arts en el aspecto de la simulación, presentando unos equipos manejados por la máquina que se comportan como auténticos profesionales de la NBA. Esto puede resultar muy interesante para quienes busquen disfrutar del baloncesto en toda su dimensión, pero tal vez se haga algo duro para el resto.
Un excelente catálogo de opciones de todo tipo y un aspecto gráfico imponente, completan un juego de baloncesto sensacional.



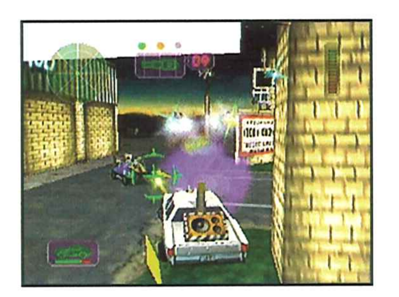

EXPOCÓMIC'99
II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN
EXPOGAMES'99
I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID
del 20 al 23 de mayo de 1999
Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres
Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid
Puntos de venta anticipada de entradas:
El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222
Centro Mail
Tiendas Centro Mail
Tiendas y Librerias especializadas
Días de la Feria en Taquillas
del Palacio de Deportes
Exposiciones
El mundo del manga y el anime
Proyecciones en relación al mundo del comic
Presentación de las últimas novedades editoriales
Mesas redondas y coloquios
Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas
A&J TORRES
Empresas colaboradoras:
Micro Manía
Nintendo Acción
Onda 10 Madrid 102.7 FM
Onda Melodía Madrid 87.7 FM
El Corte Inglés
Hobby
Play
Planeta DeAgostini Comics
Centro Mail
Glénat
Ediciones La Cúpula
Norma Editorial
Emisora oficial de EXPOCÓMIC'99
40 Principales Madrid 93.9
Promueve.
Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud
Organiza.
ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1°D.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05
www: dreamers.com/expocomic
e.mail: demunck@datalogic.es



Matón al volante, peligro constante

VIGILANTE 8

Estamos ante un juego de acción protagonizado por coches. Esta locura sobre ruedas de Activision llega a Nintendo 64, y sólo se nos ocurre un consejo que daros: buscad un buen seguro a todo riesgo.



Pese a lo que algunos podáis pensar, ni «Vigilante 8» es un juego de carreras, ni en él aparece Pamela Anderson, la "vigilanta" por excelencia. Más bien se trata de una gran batalla a lo Mad Max en la que varios coches armados hasta la guantera se enfrentan en unos escenarios apocalípticos.

El modo de juego principal os deja escoger ocho pilotos distintos, cada uno propietario de un flamante vehículo, que deben cumplir una misión por nivel al tiempo que evitan que el resto de coches les conviertan en chatarra. Esto se transforma en la práctica en una locura de persecuciones, disparos, frenazos y explosiones, algo a lo que contribuye el arsenal que podéis ir recogiendo.

DESTROZOS HI-RES

El juego está bien resuelto gráficamente, con amplios decorados 3D por los que circuláis con libertad, y al ser compatible con la tarjeta de expansión de memoria proporciona una nítida imagen en alta resolución.

Otro detalle a destacar es la posibilidad de interactuar con todos los elementos del escenario, lo que hablando claro significa que si os apetece destrozar un edificio a cañonazos o pasar por encima de una verja, no hay nada que os impida hacerlo. Las consecuencias se notan también en los coches, que se deforman y acaban con las lunas rotas. Sin embargo, el sistema de detección de colisiones no está bien pulido, lo que provoca que en ocasiones os encontréis dando vueltas de campana sin saber por qué, o que atraveséis un muro cual fantasma.

En cuanto a los rivales, alternan momentos de lucidez en los que atacan a traición con otros en los que se exponen a vuestros disparos tontamente.

La variedad de modos de juego, sobre todo en multijugador (partidas cooperativas a dobles, duelos por equipos a cuatro, batallas de todos contra todos...) aumentan la oferta de diversión de este «Vigilante 8», una buena ocasión para hacer el bestia sin correr riesgos.

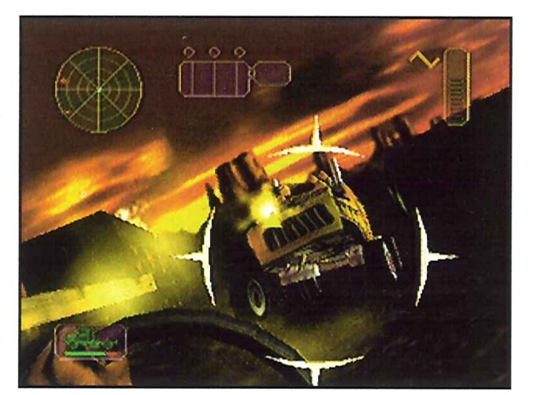
Javier Abad



Cada coche viene con una ametralladora de serie. Después, sin embargo, podéis ir recogiendo un montón de armas diferentes (misiles, minas, etc.) que se instalan solas en el vehículo.

Tipo: **Acción**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **10.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**



La vista principal del juego sigue la acción desde detrás de vuestro coche. Si queréis también podéis elegir esta otra perspectiva, que sitúa la cámara en el asiento del conductor, e incluso os permite ver cómo maneja el volante.

Batallas en compañía





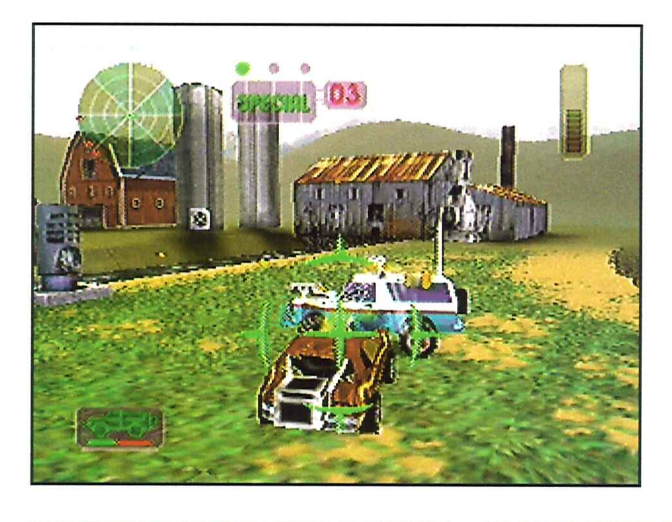
El modo multijugador es completísimo. Os deja jugar partidas cooperando con un amigo, enfrentaros en equipos de dos contra dos y, por supuesto, disputar duelos salvajes de todos contra todos.



«Vigilante 8» parte de un concepto ARRASADOR: es un juego de acción, pero se desarrolla a bordo de COCHES DE COMBATE.

Alternativas: *La idea de destrozar escenarios es parecida a la de «Body Harvest», aunque el concepto de juego es diferente. Las batallas multijugador son comparables a las de títulos como «Mario Kart», «Scars» o «Beetle Adventure Racing».*

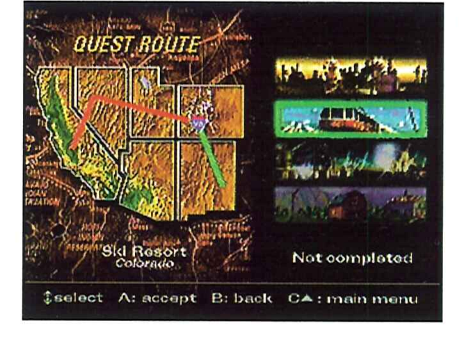






En «Vigilante 8» podéis destrozar cualquier parte del escenario. Los resultados son altamente espectaculares.





El modo de juego principal os lleva a seguir una ruta con cada personaje. Hay ocho en total, aunque luego aparecen otros cinco secretos.

Gráficos: 87

Alta resolución para unos escenarios amplios y variados, que siguen una estética post-nuclear. Los coches están bien hechos, y se deforman a medida que van sufriendo más y más choques.

Sonido: 84

En un juego de esta naturaleza es normal que predominen los efectos sobre la música. Por eso resuenan los disparos y las explosiones sobre unas canciones en plan funky.

Jugabilidad: 83

El control es sencillo y fiable. Se puede conducir y disparar a la vez sin problemas, y los coches tienen incluso movimientos especiales. Sin embargo, a veces su comportamiento desafía las leyes elementales de la física.

Diversión: 83

Tras sacarle todo el jugo al modo individual en no demasiado tiempo, nos tememos que al final optaréis por disfrutar de toda la intensidad que proporciona su excelente apartado multiplayer.

Opinión:

«Vigilante 8» parte de una mezcla explosiva: acción y velocidad son los ingredientes que dan forma a cada nivel. El resultado es un desarrollo espectacular, con choques, explosiones y destrozos por doquier, que además están muy bien realizados. Sin embargo, las misiones del modo de juego principal son excesivamente simples, y deberían haberlas aprovechado para profundizar en la jugabilidad. Mención aparte merece su excelente modo multiplayer.

Valoración 82

Sólo para campeones



Es tal el prestigio que está ganando el Campeonato de Europa de clubs desde que se convirtió en la Liga de Campeones, que ya ha dado hasta para un juego dedicado íntegramente a esta competición. Un gran juego de fútbol, por cierto.

La compañía Eidos nos ofrece un juego de fútbol enteramente basado en la competición de clubs más importante del mundo: La Copa de Europa, ahora Liga de Campeones.

De hecho, este juego se centra en la temporada que ya está tocando a su fin, la 98/99 y, además de diferentes torneos y partidos de exhibición, el juego nos ofrece la posibilidad de participar en la Champions League que estamos viviendo este año, con todos los equipos y grupos que han participado en ella.

Es tal la fidelidad con la que queda reflejada esta competición, que antes de cada partido podremos incluso disfrutar de la sintonía y de la introducción que vemos en la «tele», y hasta aparecen los carteles publicitarios patrocinadores en cada estadio. A este afán por hacernos vivir de lleno la Liga de Campeones sólo cabe ponerle un pero, y es que, al centrarse en la temporada 98/99, algunos prestigiosos equipos como el Milan o el Liverpool, no se encuentran disponibles.

Estas ausencias quedan de alguna forma paliadas al poner también a nuestra disposición a todos los equipos campeones de Europa desde 1960 hasta el 98, con sus alineaciones reales, para disputar partidos amistosos u organizar diferentes torneos. Una interesante base de datos y una gran oportunidad de recordar a las viejas glorias del continente.

UN JUEGO PECULIAR.

Si en este sentido «UEFA» se aleja de los juegos de fútbol más conocidos, también lo hace en sus aspectos gráficos y jugables. El juego no muestra el lujo de «FIFA» e «ISS» en lo que a detalles gráficos se refiere, aunque más por la apariencia de los jugadores que por sus animaciones, que sí alcanzan un nivel más que notable.

Esto no quiere decir que sea un juego poco atractivo, pero desde luego no alcanza el altísimo nivel de sus rivales.

Por otra parte, la inclusión de los comentarios de José Angel de la Casa y Michel, si bien no son como para tirar cohetes, le aportan cierta gracia a los partidos.

Pero donde este juego despliega todo su poderío es a la hora de jugar los partidos, a la postre lo que mide realmente la calidad de un juego de fútbol.

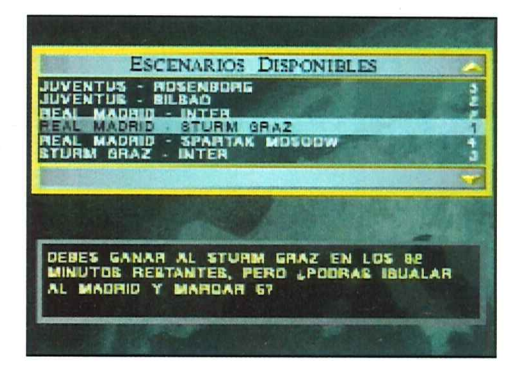
Silicon Dreams nos ha sorprendido con una simulación muy real pero asequible, con los comandos perfectamente delimitados y con muchas posibilidades en el juego, pero dejando siempre que la habilidad de cada jugador sea la que decida.

En ese sentido queda más cerca de «ISS» que de «FIFA», pero incluso muestra algunos detalles más depurados que aquel, como las recepciones de balón o el juego aéreo. Cada partido es una auténtica delicia, porque permite infinidad de posibilidades y porque el nivel de los equipos manejados por la máquina está perfectamente ajustado. Es aquí y en el atractivo de la Champions League donde reside la fuerza de este CD. Alicientes de sobra si de verdad os gusta el fútbol.

Manuel del Campo



Antes de empezar a jugar no está de más ensayar algunos lances del juego en el modo práctica.



En este modo de juego deberemos resolver situaciones límite de la liga de Campeones 98/99.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Eidos**
Distribuidora: **Proein**

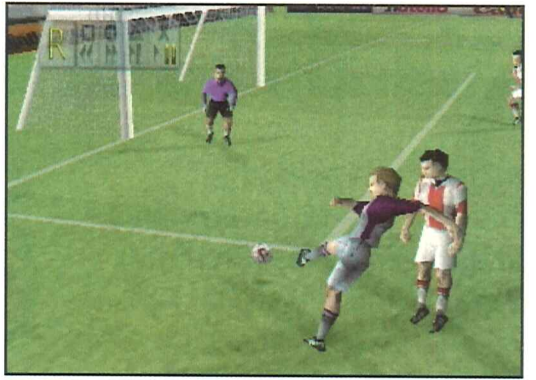
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano**

Jugando con los clásicos



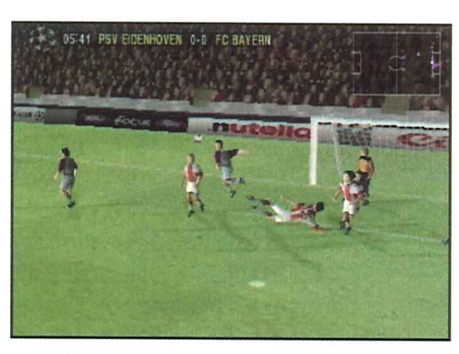


Además de los equipos clasificados para la Liga de Campeones 98/99, el juego incluye a todos los campeones desde 1960, con sus plantillas reales, para organizar partidos amistosos o incluirlos en torneos personalizados. Ahí tenéis al mismísimo Di Stéfano.



El juego presenta tal cantidad de posibilidades a la hora de controlar a los jugadores que no es difícil ver goles de todos los colores: desde fuera del área, de cabeza, de volea, de vaselina, por la escuadra...

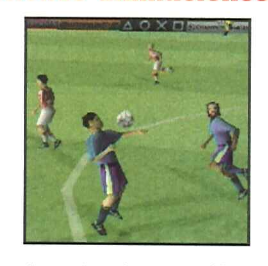


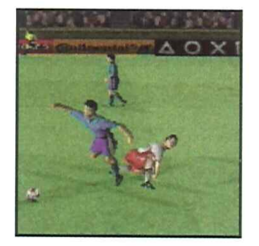


Todos los botones del mando tienen una función en el juego, pero, lejos de ser complicado, resulta muy controlable. De este modo, es fácil disfrutar de jugadas tan espectaculares como ésta.

Aunque gráficamente no resulta muy ESPECTACULAR, el desarrollo de los partidos es BASTANTE REALISTA.

Buenas animaciones





Las animaciones en el juego presentan algunos detalles sensacionales, como las diferentes formas de parar un balón por parte de los jugadores o los trompicones tras ser entrados en falta.





Alternativas: ***«FIFA 99» e «ISS 98» siguen siendo los grandes para PlayStation. Al ser una propuesta diferente, «UEFA» parece más un complemento que un competidor. Menos lujoso, pero algo más jugable.***

Gráficos: 84
Un diseño sólo aceptable de los jugadores se combina con unas animaciones muy aparentes. Notables en general, aunque por debajo de sus dos grandes rivales.

Sonido: 89
A los comentarios de Michel y De la Casa les falta algo de chispa, pero son de agradecer.
Los efectos de sonido, por su parte, mantienen el tipo.

Jugabilidad: 92
El fútbol se convierte en una delicia en este juego. Apuesta por un desarrollo real, pero no demasiado complicado, apoyado en un control muy inteligente.

Diversión: 88
Por el hecho de basarse en un torneo determinado su propuesta queda algo limitada, pero como juego de fútbol resulta muy divertido.

Opinión:
Tal vez Eidos no ha querido enfrentarse directamente a los intocables «FIFA» e «ISS» y ha aprovechado el indudable tirón de la Liga de Campeones para lanzar un juego íntegramente basado en ella.
Eso provoca que se echen en falta más equipos, ligas nacionales y opciones, pero la recreación de la Liga de Campeones es soberbia y, como simulador de fútbol, «UEFA. Champions League» no tiene nada que envidiarle a sus rivales. No es tan espectacular como aquellos juegos, pero si os gusta el fútbol y buscáis una alternativa diferente, este juego es una pasada.



"Gexcatando" a la vigilanta de la playa

Un plataformas a la antigua usanza y, después, una aventurilla que se desarrollaba mediante un viaje a través de los diferentes géneros de la programación televisiva, han supuesto las dos primeras apariciones de este simpático geko en PlayStation.



Ahora Gex está listo para afrontar su tercera aventura en PlayStation. Nuevamente, en su intento de rescatar a la bellísima vigilante de la playa Marliece Andrada de las garras de su archienemigo Rez, el simpático geko repite el esquema básico de su anterior aparición y de esta forma nos encontraremos con un juego de plataformas 3D con algunos toques de aventura y plagado de guiños cómicos.

MUCHAS MEJORAS.

Esta entrega, sin embargo, ofrece una calidad superior a la de su predecesora. En primer lugar, sorprende el buen trabajo realizado con el motor tridimensional, ya que el confuso seguimiento de cámara que vimos en«Enter the Gecko» han sido prácticamente eliminado, y se ha conseguido dotar a esta tercera parte de una mayor jugabilidad.

Pero, además de un apartado visual realmente genial -lleno de transparencias, luces y colorido-, el punto fuerte de este juego es la variedad. Tanto en los disfraces del protagonista (hasta 25), como en la ambientación de los distintos ambientes televisivos -que recorren el antiguo Egipto, paisajes navideños e incluso bélicos-, se ha modificado el desarrollo de cada nivel, consiguiendo hacer un juego muy entretenido.

Además, esta vez Gex puede conducir diferentes vehículos, hacer snowboarding o incluso montar a camello, por lo que algunas fases resultan muy diferentes a las demás.

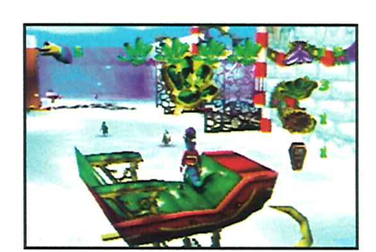
Por otro lado, el componente aventurero se ha visto reforzado, no sólo por un argumento que nos obliga a registrar cada nivel en busca de los objetos que nos abran paso hacia el siguiente programa de TV, sino porque se nos permite regresar a cada escenario a completar misiones siempre que lo deseemos, además de obligarnos a utilizar mucho más nuestro ingenio, ya que los interruptores, las puertas secretas y los pequeños puzzles estarán a la orden del día.

La última aventura de Gex es larga, variada y muy divertida. Imprescindible para quienes disfrutaron de la anterior y muy recomendable para todos los usuarios en general.

David Martínez









Uno de los variados vehículos que se encuentran a nuestra disposición es un simpático camello de carreras, que será necesario para no ser tragados por las arenas movedizas.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



La espectacular agente Xtra ha sido secuestrada, ¿quién se resiste a rescatarla?



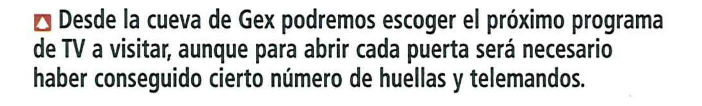
Juegos dentro del juego






En algunos niveles del juego Gex puede reducir su tamaño e introducirse en objetos domésticos. De este modo comenzarán los minijuegos, pruebas contrarreloj basadas en eliminar extraños enemigos -como pulgas y bolas de billar- que esconden algunos ítems importantes para el desarrollo de nuestra aventura.

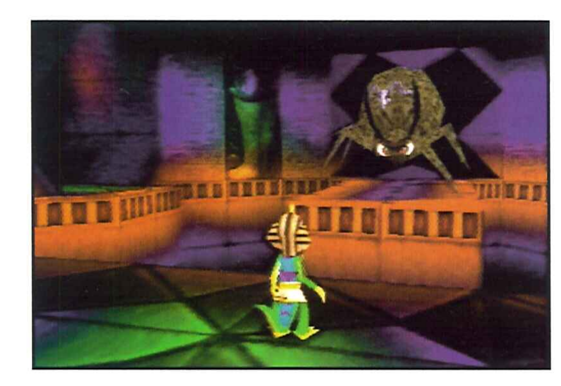




Desde la cueva de Gex podremos escoger el próximo programa de TV a visitar, aunque para abrir cada puerta será necesario haber conseguido cierto número de huellas y telemandos.







Gex vuelve a la carga con un plataformas tridimensional BRILLANTEMENTE REALIZADO y lleno de situaciones GENIALES.

Gex se enfundará hasta 25 disfraces, adecuados a cada ambiente televisivo que visitará. Aquí le vemos ataviado de Sherlock Holmes.





Alternativas: *Está en la línea de «Spyro the Dragon» o «Bichos». Es una cuestión de gustos, pero «Gex» tiene una gran personalidad y muchísima gracia.*



Gráficos: 86

Espectaculares escenarios en 3D repletos de efectos de luz y muy variados. Sin embargo, el campo de visión no es muy profundo.

Sonido: 80

Efectos de sonido graciosillos, melodías variadas y pegadizas, y bastantes diálogos y chascarrillos... pero todos, otra vez, en inglés.

Jugabilidad: 90

El seguimiento de la cámara ha mejorado, pero sigue siendo un pelín confuso. Sin embargo, el control del lagarto es muy sencillo y la dificultad está muy ajustada.

Diversión: 87

Un juego divertidísimo, lleno de guiños televisivos y de situaciones cómicas y con la suficiente variedad como para tenernos horas y horas frente a la consola.

Opinión:

A este juego solamente se le puede reprochar su notable parecido con la anterior entrega y alguna brusquedad en el movimiento del protagonista. Aparte de estos detalles, lo cierto es que «Deep Cover Gecko» goza de una realización técnica excelente, es muy entretenido, largo y sorprendentemente variado, y supone la consagración de Gex entre los grandes personajes del género.
Todas estas virtudes hacen de este título un juego altamente recomendable, pues sabrá divertir durante mucho tiempo a todo tipo de usuarios gracias a su tremenda jugabilidad y a su desbordante sentido del humor. Un tipo genial este Gex.



El gran "desliz"... amiento

Pese a que ya estamos en primavera (¡por fin!), y el calor va empezando a evaporar las nieves, parece que el deporte del snowboard sigue estando de moda dentro del panorama consolero, como demuestra este nuevo lanzamiento de Kemco, «Twisted Edge».









Y hay que decir que, por la calidad de algunos de estos simuladores (apuntamos al sensacional «1080°» como mejor ejemplo), el listón para este subgénero del snowboard se encuentra ya situado a una altura bastante considerable.

Quizás haya sido ésta la causa por la que nos ha parecido que «Twisted Edge Snowboarding» no ofrece toda la emoción y calidad que sería deseable en un juego que pretende recrear este deporte. Veamos por qué.

Por ejemplo, desde el punto de vista técnico, los 4 personajes (más otros 5 ocultos) no están lo suficientemente bien diseñados, aparte de que ofrecen un número de acrobacias algo menor de lo que sería deseable.

Los escenarios, por su parte, tampoco muestran demasiados detalles, y el parecido entre las 7 pistas es demasiado alto.

Comenzando a deslizarnos. Puestos a jugar, notamos que el juego no consigue transmitir en ninguno de sus 4 modos la competitividad necesaria, sobre todo teniendo en cuenta la escasa sensación de velocidad que ofrece. Esto se ve acentuado por un hecho bastante molesto, consistente en que, cuando caemos al suelo o nos frenamos por cualquier causa, el snowboarder tarda casi una eternidad en conseguir de nuevo velocidad, lo cual se termina haciendo bastante frustrante.

En fin, como antes apuntábamos, si éste hubiese sido el único exponente de este subgénero en N64, quizás hubiese merecido una mejor opinión, pero, teniendo en cuenta la existencia de otros títulos de bastante mejor factura, mucho nos tememos que este juego pasará sin pena ni gloria por Nintendo 64.

Roberto Ajenjo



Las 7 pistas disponibles están pobladas por numerosos obstáculos que dificultarán nuestro descenso, como esta máquina quitanieves.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidor: **Spaco**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Cuatro modos de juego

Competition

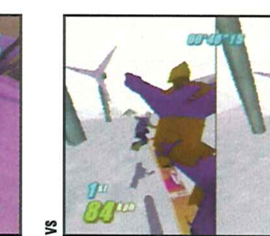


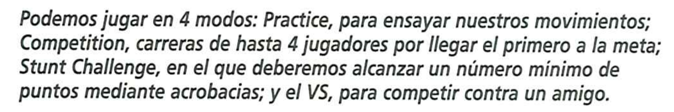
Practice



Stunt Challenge

VS





Podemos jugar en 4 modos: Practice, para ensayar nuestros movimientos; Competition, carreras de hasta 4 jugadores por llegar el primero a la meta; Stunt Challenge, en el que deberemos alcanzar un número mínimo de puntos mediante acrobacias; y el VS, para competir contra un amigo.



Uno de los lugares más espectaculares del juego es la zona del High Jump. En esta pista, en la cual se encuentran los mayores saltos, iniciaremos nuestro descenso saltando desde un helicóptero.

Alternativas:

Sin duda alguna, «1080° Snowboarding» es el mejor exponente de este género en Nintendo64, sobre todo porque es el que mejor consigue reflejar la velocidad y la emoción que se desprenden de este apasionante deporte de riesgo.



«TWISTED EDGE» llega para ampliar la oferta de simuladores de SNOWBOARD en N64, pero su presencia NO APORTA NADA NUEVO al género.



Las repeticiones os darán la visión más espectacular de vuestras mejores actuaciones.

Personajes y tablas

Los protagonistas





Las herramientas



*Se puede elegir entre 4 esquiadores diferentes (luego pueden sumarse 5 más), con las típicas características de habilidad, salto, etc...
Después, tendremos que elegir la tabla que más se amolde a cada personaje de entre las 5 disponibles al principio (que se verán ampliadas según vayamos ganando competiciones).*

Gráficos: 76

La escasa sensación de velocidad y la falta de detalles "cantan" demasiado en lo referente a los escenarios.
Los personajes, por su parte, no destacan por la cantidad y variedad de movimientos.

Sonido: 78

Una típica banda sonora rockera acompaña de forma más o menos aceptable el desarrollo del juego, pero no pasará a la historia por su calidad.

Jugabilidad: 80

Las acrobacias no son muy difíciles de realizar, pero en parte esto es debido a que tampoco se pueden hacer muchas... Por lo demás, los personajes reaccionan con bastante suavidad a nuestro pad, lo que beneficia el control.

Diversión: 75

El juego no consigue reflejar la emoción de la competición, ni en el modo campeonato, ni en el de acrobacias, por lo que los descensos tienden a hacerse monótonos.

Opinión:

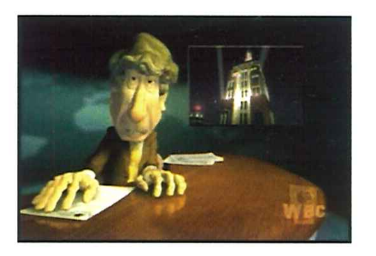
«Twisted Edge» es un cartucho reservado para los auténticos fanáticos a este deporte.
Tras varias horas de juego, ésta es la única conclusión positiva a la que hemos podido llegar, ya que el apartado técnico es más bien mediocre y la cantidad de opciones y modos no están a la altura de las circunstancias.
Si además tenemos en cuenta la dura competencia existente, la verdad es que este título no sale muy bien parado en el envite.

Valoración 75

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Media Connection**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **De 1 a 3**
- Idioma: **Inglés**

Rompe-con-todo 2

RAMPAGE 2





Tres nuevos monstruos se unirán en este "Universal Tour" para liberar a los anteriores protagonistas de la serie, que luego podremos manejar.

King Kong está en las últimas, y Godzilla ya no mola. Si lo que quieres es "remodelar" las calles de tu ciudad a base de mordiscos en los edificios, necesitas a los monstruos mutantes más arrasadores de los videojuegos: las bestias de «Rampage 2».



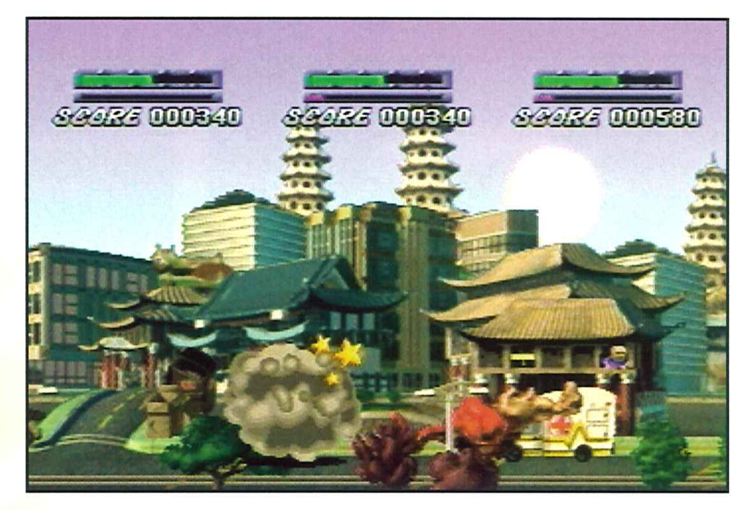
Seguro que la mayoría de vosotros recordáis el juego original: tres monstruos para elegir, un montón de ciudades -muy parecidas entre sí- a destrozar, algún que otro guiño cómico... y una diversión que se agotaba rápidamente.

Pues bien, todos estos parámetros podrían servir para describir a este juego, una secuela cuyas únicas aportaciones han sido un mayor número de personajes (6) y tres nuevas misiones de destrucción.

De nuevo, el aspecto más sobresaliente del juego es la partida multijugador -multitap de por medio- con tres bestias en liza, aunque ni de este modo se ha conseguido dotar al juego de mayor interés. Y es que pasear por 75 ciudades prácticamente iguales machacando los botones del pad y sin saber, en muchas ocasiones, por qué ganamos o perdemos, resulta algo aburrido.

Los chicos de Midway han intentado hacer que el juego sea lo más variado posible y para ello ha incluido algunos niveles de bonus -donde el objetivo cambia, pero el desarrollo se mantiene- pero ni con esas han conseguido que este compacto atrape lo suficiente. Además, el hecho de no presentar ninguna mejora técnica con respecto a las primeras versiones -que ya mostraban personajes renderizados- hace que su aspecto gráfico no sorprenda.

En definitiva, que la idea ya es vieja y la realización tampoco es novedosa. Eso sí, si te atrae el tema de destrozar, aquí te vas a desfogar a gusto.





Gráficos:	80
Sonido:	75
Jugabilidad:	76
Diversión:	74

Opinión:

Sólo a aquellos que se quedaron con ganas de romper más cosas en «Rampage World Tour», (no creemos que a muchos, la verdad), les llegará a enganchar este añadido de niveles a la primera parte.
Un juego monótono y que deja de sorprender pronto, aunque es divertido para tres jugadores.

Valoración 72



Como siempre, el humor estará presente en todos los niveles del juego, con muertes graciosas incluidas.



Nada que se nos ponga por delante durará mucho, sobre todo si jugamos tres "destrozones" simultáneamente.


No querrás salir de casa...
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO
2ª ÉPOCA
Ya está en video
la continuación de
tu serie favorita...
Dragon Ball GT 11
a la venta a partir
del 28 de abril
Dragon Ball GT 12
a la venta a partir
del 19 de mayo
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT
Valdeman / Original & Copia

Que Konami ha encontrado el camino del éxito es algo que ha quedado claro tras su fantástico «Metal Gear Solid». Para seguir en esta línea, la compañía nipona nos presenta ahora otra aventura de acción en 3D muy poco convencional: «Diver´s Dream», el sueño de todo amante del submarinismo hecho realidad.

Viaje al fondo del mar









El argumento de este juego nos habla de la existencia de un tesoro escondido en un famoso transatlántico hundido, detrás del cual se lanzan muchos osados aventureros (entre ellos nuestro protagonista).

Con el fin de llegar los primeros hasta él, nos adentraremos a explorar las peligrosas profundidades del océano, con la inestimable ayuda de nuestras piernas, un arpón y alguna que otra botella de oxígeno.

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

Como buena aventura que es, en «Diver´s Dream» pasaremos la mayor parte del tiempo buscando llaves u otra clase de objetos que nos permitan alcanzar la salida de la fase, así como enfrentándonos a diversas criaturas marinas. Pero además, si queremos avanzar con alguna garantía de éxito, tendremos que ir recogiendo todos los ítems que encontremos, para después cambiarlos en la superficie por dinero con el que comprar más y mejor equipo.

Esta circunstancia resultará fundamental ya que, a medida que avancemos en la aventura, nos encontraremos con zonas imposibles de franquear si antes, por ejemplo, no nos hemos hecho con unas aletas lo suficientemente rápidas, o sencillamente, no nos hemos aprovisionado de la cantidad mínima de aire necesario.

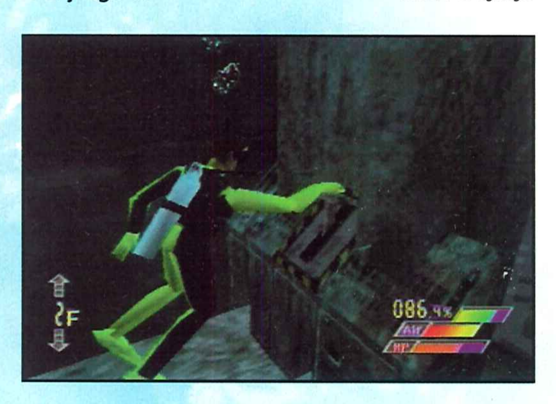
Este hecho infunde al juego un cierto toque estratégico, ya que antes de intentar adentrarnos en un nivel más complicado, quizás sea más sabio volver a una fase anterior para buscar todos los ítems posibles.

A pesar de todos estos puntos de interés, «Diver´s Dream» también presenta algunos defectos, como son la ausencia de traducción, una cierta lentitud en el desarrollo o la escasa variedad de movimientos del protagonista.

En cualquier caso, por su original planteamiento y por su notable ejecución técnica, esta aventura constituye una atractiva opción para aquellos que busquen vivir nuevas sensaciones con su consola.

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Aventura 3D**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



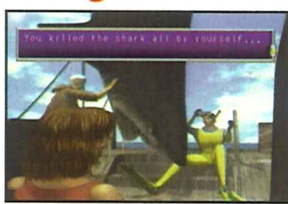
El diseño de los escenarios es realmente atractivo, estando perfectamente recreadas toda clase de plantas y seres marinos.



Una de las misiones nos llevará a un barco hundido, en el que se encuentra atrapado un buzo. Habrá que darse prisa en rescatarle, o morirá ahogado.

Un argumento "very interesting"



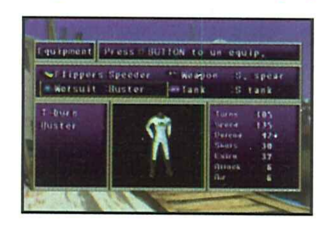


El argumento general del juego se desarrolla entre las diferentes fases acuáticas y mediante numerosas escenas de diálogos (unas veces con CG's, y otras con imágenes estáticas). Por desgracia, todos los textos se encuentran en un perfecto inglés.





La importancia del equipo





Los objetos que recojamos en el fondo del mar nos proporcionarán el dinero necesario para adquirir la equipación que precisaremos para adentrarnos en las fases más difíciles. No dudéis en volver a recorrer los niveles inferiores para recoger todos los ítems, pues el éxito (y la vida) del protagonista dependerá totalmente de la calidad de su equipo.



Alternativas:

«Treasures of the Deep» es lo más parecido a «Diver's Dream», aunque el apartado gráfico y el interés general de este juego de Konami superan sensiblemente a los de su rival.

Bajo un BUEN NIVEL TÉCNICO, este juego ofrece un desarrollo INTERESANTE, aunque algo lento.



Los peligros de las profundidades





Adentrarse en un espacio inexplorado y hostil siempre tiene sus peligros. Así que estad preparados para usar vuestros arpones al encontraros con toda clase de criaturas, como tiburones, langostas gigantes, tortugas y demás fauna submarina.





Gráficos: 85

La animación del personaje destaca por su gran suavidad, a la que se le suma la buena realización de los escenarios, aunque quizás a éstos les falle un poco la variedad.

Sonido: 82

Como es de imaginar, las tranquilas melodías combinadas con sonidos submarinos forman una atmósfera muy relajada, aunque no ayudan a elevar la tensión en los momentos críticos.

Jugabilidad: 86

El control es una verdadera delicia, si bien este hecho penaliza la cantidad de acciones que el personaje puede realizar, que es algo limitada.

Diversión: 81

Su desarrollo resulta demasiado "tranquilo" al principio, pero el avance del argumento (en inglés) y la creciente dificultad pueden proporcionar bastantes horas de "profunda" diversión.

Opinión:

«Diver's Dream» es, en principio, un juego muy original por su peculiar argumento. Después vas descubriendo que tiene otras virtudes, como su calidad técnica, su conseguido ambiente submarino, su capacidad de crear momentos de tensión, su ajustada dificultad...
Todo ello da como resultado una aventura en 3D bastante interesante, recomendable especialmente para aquellos a quienes les atraiga el siempre misterioso mundo submarino. Eso sí, mucha acción, lo que se dice mucha acción, no tiene.

Valoración 82

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un "puzzle de acción"

LODE RUNNER 3-D

Una ambientación futurista y la odisea de un héroe en busca del oro robado a su pueblo, sirven como excusa para que Infogrames nos traiga un curioso "cóctel" entre las plataformas convencionales y los juegos de inteligencia.

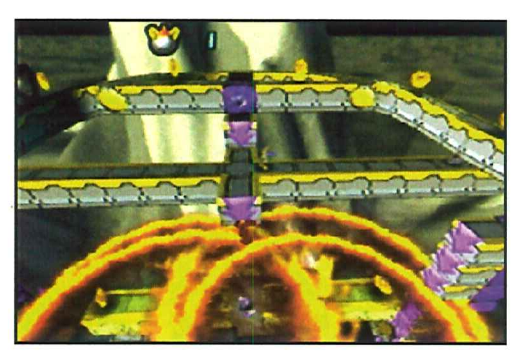
Todo gira alrededor de unos curiosos escenarios tridimensionales en los que debemos recoger una serie de monedas, evitar el contacto con los -escasos- enemigos y encontrar una puerta para salir.

Para conseguir completar cada nivel nuestro personaje tiene que hacer explotar una serie de bloques, de modo que abrirá unos caminos y cerrará otros, procurando no quedar atrapado entre ellos.

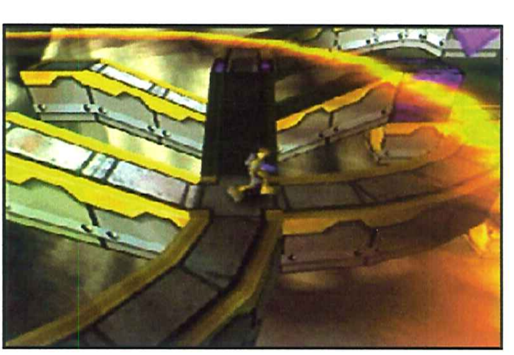
El aspecto más destacable de este peculiar título es la combinación que propone de puzzle y plataformas, de forma que para poder avanzar deberemos haber estudiado el terreno previamente para planificar nuestras explosiones. Así que es muy importante tener las ideas claras antes de ponerse a resolver cada puzzle.

Sin embargo, ante este planteamiento esperábamos que tanto la jugabilidad como la diversión fueran los puntos fuertes de «Lode Runner» y, para sorpresa -y decepción- nuestra, nos hemos encontrado con que ni es un título jugable, ni, lo que es peor, resulta divertido.

Además pasamos de niveles sencillísimos a otros casi imposibles y, para colmo, los escenarios resultan confusos y repetitivos, con lo que el conjunto resulta poco interesante.



«Lode Runner 3D» es un juego de inteligencia y plataformas en el que debemos abrirnos camino a base de destruir bloques.



A pesar de que su aspecto gráfico es atractivo, los escenarios acaban haciéndose demasiado repetitivos.





«Lode Runner 3D» es un juego extraño y recomendable sólo para los muy fanáticos de los puzzles. Al resto puede parecerle aburrido.

El juego está plagado de efectos y ofrece muchas perspectivas diferentes, pero la mayoría de ellas se hacen injugables por ser demasiado confusas.

Gráficos:	76
Sonido:	72
Jugabilidad:	69
Diversión:	70

Opinión:

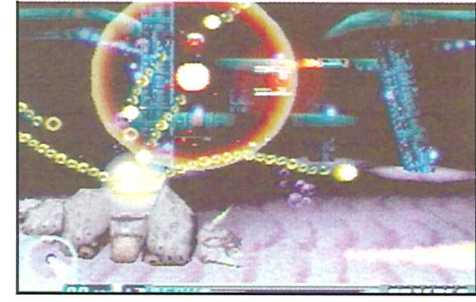
A pesar de que su apariencia a primera vista resulta atractiva y de poseer un planteamiento original, la jugabilidad no está ajustada, por lo que «Lode Runner» no ha conseguido engancharnos. La idea de mezclar plataformas e inteligencia es buena pero...

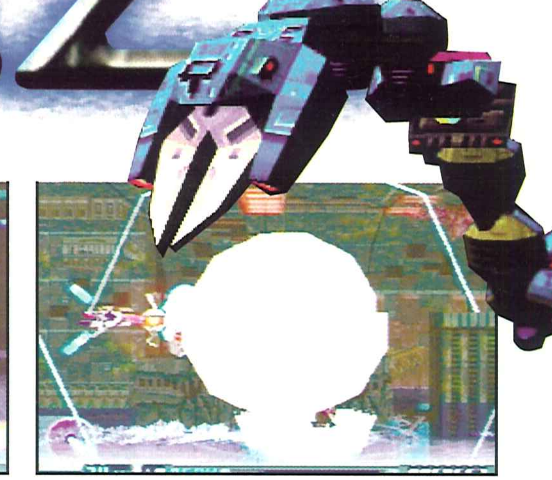


Renovarse o morir

R·TYPE Δ

Después de probar fortuna con aquel refrito llamado «R-Types», esta saga vuelve a aterrizar en PlayStation con la intención renovada de convertir nuestra consola en un auténtico festival de disparos y explosiones.





La última versión de una de las sagas galácticas mas trepidantes de la historia de los videojuegos llega a PlayStation. Por enésima vez, para variar, representamos la esperanza para la supervivencia de la humanidad y, una vez más, debemos pilotar nuestra nave de combate hasta eliminar por completo la amenaza alienígena.

Es decir, nada nuevo bajo el sol.

Además, en un alarde de "originalidad", nuestra misión se llevará a cabo en diferentes planetas, representados por sus ambientes particulares -tecnológico, subacuático, etc...- que estarán plagados de enemigos de tamaño descomunal. Y como no podía ser menos, no vamos a encontrarnos desamparados en nuestra tarea: a lo largo de cada nivel, determinados enemigos, al ser destruídos, nos dejarán un arsenal de potentísimos ítems que nos serán de gran utilidad para derrotar a los monstruos finales, que, casualmente, son enormes.

Hasta aquí, podríamos haber estado comentando cualquier "matamarcianos", pero si echáis un vistazo a las pantallas que nos acompañan os daréis cuenta de que «R Type Δ» no es un juego cualquiera.

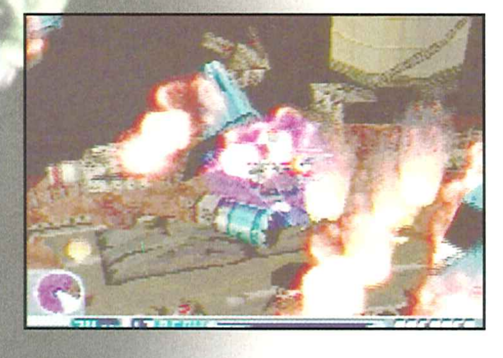
UN DESPLIEGUE DE EFECTOS. Para empezar, los escenarios aparecen recreados en unas espectaculares 3D, y además influyen notoriamente en el desarrollo del juego; para continuar, los enemigos son de lo más alucinante que hayáis visto; y para terminar, unas impresionantes explosiones inundan constantemente de luz y de color la pantalla.

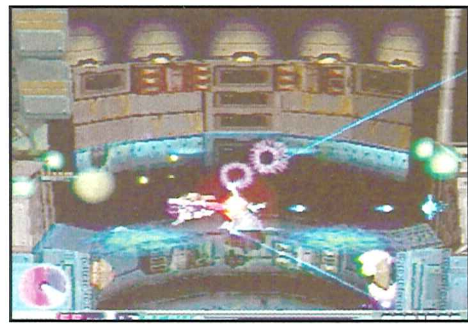
Pero aún hay más. Como era de esperar, el último ejemplar de la serie «R-Type» conserva toda la jugabilidad y diversión de que hacían gala sus antecesores, por lo que no vais a poder dejar de aporrear los botones del pad hasta terminar con el último nivel de este apabullante mata-mata de última generación.

A primera vista puede que simplemente parezca un lavado de cara de los clásicos "shoot´em up" con desarrollo lineal, pero cuando os pongáis a los mandos de «R-Type Δ» descubriréis cuál es el mejor juego de naves para PlayStation, tanto por su realización técnica como por su acción trepidante y su capacidad de entretenimiento.

Eso sí, no busquéis en él otra cosa que no sea tener que mantener pulsado constantemente el botón de disparo...

David Martínez





Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Irem**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

Escoge la más devastadora







Esta es la primera vez que en un juego de la serie «R Type», se nos permite escoger la nave con la que cumplir nuestra misión. Cada una de estas maravillas incluye algunas características diferentes, incluyendo el ataque especial.

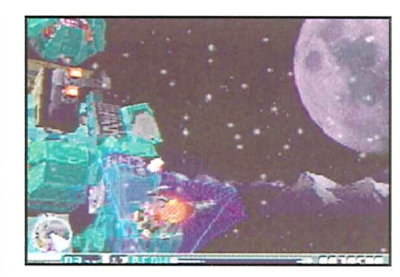
La última entrega de la saga «R-TYPE» se convierte en el "MATAMARCIANOS" MÁS ESPECTACULAR Y EMOCIONANTE que puedes encontrar para PLAYSTATION.



El tamaño de algunos enemigos es impresionante, tanto, que no cabrán enteros en la pantalla, por lo que deberán ser destruidos por partes.



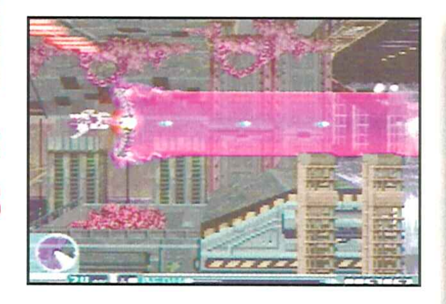
En algunas fases los escenarios sufrirán las consecuencias de nuestro ataque y quedarán destrozados. Y si no somos lo bastante rápidos, podemos quedar aplastados bajo los escombros.

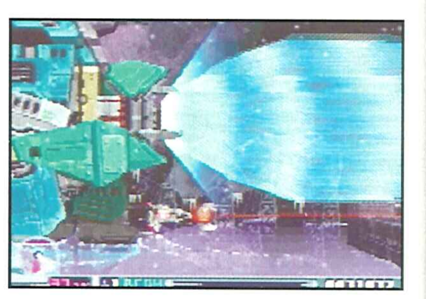


En algunos momentos la perspectiva de los escenarios cambia, aunque la acción se desarrolla siempre en un plano lineal.



Los enemigos de aspecto terrorífico y tamaño descomunal nos esperarán tanto al final como hacia la mitad de cada nivel.





El aspecto de algunos ataques es tan amenazador como devastadores son sus resultados. Damos fe de ello.



Alternativas: *En un estilo más desenfadado y con una perspectiva cenital, está «Retro Force», aunque resulta bastante menos espectacular. Ni «G-Darius» ni «R-Types» alcanzan tampoco la altura de este excelente matamarcianos.*



Gráficos: 88

Escenarios poligonales, enemigos enormes, disparos y explosiones espectaculares... Sin embargo, los movimientos son algo bruscos y nos da la sensación de que no se han aprovechado al máximo todas las posibilidades de PlayStation.

Sonido: 80

La música que nos acompaña durante el juego está bien, pero sin mayores alardes. Los efectos de sonido cumplen su función.

Jugabilidad: 85

El control de la nave es sencillo y el desarrollo del juego no presenta ninguna complicación. Eso sí, su dificultad es muy elevada.

Diversión: 87

Acción desenfrenada, enemigos sin fin, multitud de armas, tres naves a elegir... horas y horas pegado a la pantalla, vamos. Lástima que tengas que jugar tú solito.

Opinión:

«R-Type Delta» encierra toda la genialidad de la saga y, por tanto, ofrece toda la adicción de sus antecesores aderezada con un apartado gráfico muy espectacular.
Los aficionados a este género están de enhorabuena, ya que este es el mejor juego de naves que ha llegado hasta PlayStation y ofrece un desarrollo trepidante y enormemente divertido.
Los únicos puntos negativos que le encontramos a este título son su notable dificultad y que no ofrece una opción para dos jugadores simultáneos.
Por lo demás: ¡¡arrasador!!

Valoración 86

Las carreras más explosivas

El personaje más explosivo de la historia de los videojuegos aparece en PlayStation protagonizando un juego de carreras de apariencia infantil y desarrollo bastante simple.



El colorido y la sencillez de los circuitos hacen de este título un juego orientado hacia los más pequeños.

Parece que definitivamente Bomberman se ha cansado de deambular por aquellos laberínticos escenarios abriéndose paso a bombazo limpio pues, tras algún experimento anterior (léase Bomberman Hero» en N64 y algún otro por ahí), ahora se ha pasado a competir en unas inusuales carreras a lomos de sus fieles dragoncillos.

Pero lo que prometía ser una locura de adelantamientos, caóticas explosiones y diversión sin límites, al final se ha quedado en una simple mezcla de torpes adelantamientos, insulsos lanzamientos incontrolados de bombas y una diversión más que moderada.

¿Y el espíritu «Bomberman»?

Todavía nos estamos preguntando: ¿dónde está aquella maravillosa adicción que provocaba aquello de colocar nuestras bombas estratégicamente? ¿Y aquel épico delirio que ocurría cada vez que dos jugadores se unían para la batalla? Desaparecidos en combate.

Y que conste que no es que el juego no pueda ser divertido, pero tras dos partidas decepciona un poco por la sencillez de su desarrollo, su casi nulo interés y por su corta duración (7 circuitos son pocos en este tipo de juegos).

Es de agradecer el intento por parte de Hudson de renovar el estilo para no exprimir demasiado el mismo concepto, pero al final este título ha perdido el atractivo de la saga «Bomberman» para ofrecer un juego simple y algo monótono.

Roberto Ajenjo





Si ahorramos suficiente dinero, tendremos la posibilidad de adquirir dragoncillos más rápidos, lo cual facilitará nuestra tarea.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Hudson**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

A lomos de diferentes especies de DRAGONES, deberemos recorrer los COLORISTAS CIRCUITOS que componen este juego.

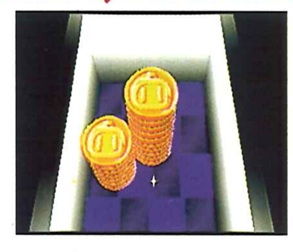


No faltan las pantallas de bonus, en las que conseguiremos muchas monedas extra.





El dinero, a buen recaudo





Esta es seguramente la opción más curiosa del juego. En el banco podemos controlar la caja fuerte que contiene el dinero ganado, además de cambiar la "calderilla" por monedas de mayor valor. Su utilidad práctica es bastante dudosa, pero al menos es curioso.

Alternativas:

Lo más parecido que hemos visto hasta ahora es la carrera de chocobos de «FF VII». Bromas aparte, quizás el único que se le asemeje (por el estilo simpaticón y eso) es el «Running Wild», que tampoco es ninguna maravilla.

Siete Circuitos de locura



Bomber Circuit
El primer circuito es, por supuesto, el más fácil, y nos servirá para ir ganando algún dinero. Además, la inscripción es gratis.



Bomber Costalake
El precio de inscripción es de 100Gb, y tiene una dificultad media/baja. Predominan los saltos y las curvas cerradas.



Wacca Island Beach Side
Esta isla puede resultar desesperante las primeras veces, ya que caeremos contínuamente al mar. Cuesta 400Gb.



Bakuzan Ski Course
Exceptuando un par de zonas concretas, este circuito nevado es más fácil de lo que parece. La inscripción supone 400Gb.

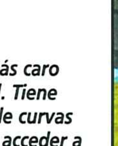


Star Express
El circuito espacial esconde tras su alto precio (1.500Gb) una elevada dificultad. Aquí necesitaréis algo más que suerte para vencer.



Dyna Mountain
Su gran dificultad sólo puede compararse al precio de la inscripción: 3.000Gb. ¡Cuidado con los campos de minas!





Bomber Castle
El último circuito, es el más caro (4.600Gb), y el más difícil. Tiene trampas, saltos en medio de curvas cerradas, etc. Además, para acceder a él, antes debéis haber quedado primeros en todos los demás circuitos. Sólo para expertos.



Gráficos: 79

Escenarios y personajes llenos de colorido, pero de concepción demasiado sencilla. En algunos momentos, la sobrecarga de personajes en movimiento ralentiza la acción.

Sonido: 82

Mantiene la tónica de simpatía general del juego, con alegres melodías y graciosos efectos, pero no destaca demasiado.

Jugabilidad: 83

Su fácil control lo hace sencillísimo de jugar desde el primer momento aunque, la verdad, resulta algo lento e impreciso a la hora de realizar movimientos rápidos.

Diversión: 74

No mucha. No es que te vayas a aburrir, pero si buscas emociones con el tema de la velocidad, hay cosas infinitamente mejores. La opción para dos jugadores aumenta un poco este apartado.

Opinión:

Hudson continúa con su "política" de sacar a su «Bomberman» del estilo que tantos y tantos éxitos le ha dado a lo largo de su historia. Pero, en este caso, hay que decir que «Fantasy Race», pese a ser un juego más o menos entretenidillo, no pasa de mediocre. Ni sus gráficos, ni su capacidad de diversión, ni su duración hacen de él un juego destacable, aunque eso no quiere decir que no puedas pasar un buen rato echándote unas carreritas con él... sobre todo si tienes menos de diez años y un amiguete con el que echarte unos vicios.

Valoración 76

Imaginad un montón de coches sacados directamente del cajón de los juguetes de vuestro hermano pequeño. Ahora colocadlos en una pista llena de trampas, armas especiales, decorados sorprendentes... esto os suena de algo ¿verdad?

Carreras de juguete



Todos los coches que aparecen en el juego son versiones cómicas de conocidos vehículos reales.

Pues sí, la última incursión en el mundo de la velocidad para N64 retoma las líneas básicas del género de las "carreras simpáticas" para ofrecer un cartucho cuyas principales bazas radican en su sencillez y en su colorido.

Sin embargo, no resulta innovador un juego que, a estas alturas (además de que han transcurrido más de dos años desde que apareciese la versión original para otras plataformas), vuelve a presentar el mismo plantamiento que ya hemos podido disfrutar en algunas de las grandes joyas para esta consola (léase «Mario Kart 64» o «Diddy Kong Racing»), sin introducir además ningún elemento realmente novedoso.

Por otro lado, el último lanzamiento de Takara no consigue transmitir una sensación de velocidad suficiente, lo que, unido a la sencillez de los recorridos, convierte las carreras en un agradable paseo en el que lo más divertido será admirar el panorama, (bastante sencillote, por cierto), por el que se mueve nuestro bólido.

MUCHOS COCHES Y CIRCUITOS. El gran número de vehículos a nuestra disposición, (todos ellos versiones caricaturizadas de coches reales), la posibilidad de realizar modificaciones o la variedad de armas especiales, son, sin duda, los mayores atractivos de este cartucho. De esta forma, seguramente pasaréis más tiempo escogiendo vuestra máquina y modificándola, que en las carreras propiamente dichas.

Por otra parte, el escaso número de circuitos -nueve en total-, se ha subsanado con la inclusión de un sencillo editor que permitirá generar pistas a la medida de cada uno, y además, también nos vamos a encontrar con circuitos diseñados especialmente para la competición en el modo multijugador, modo que, a la postre, se convierte en el aspecto más divertido de todo el cartucho, especialmete cuando compiten cuatro jugadores.

Todos estos contras y escasos pros han conseguido que el desarrollo de «Penny Racers» nos haya dejado bastante indiferentes, a lo que hay que unirle el hecho de que su realización técnica deja mucho que desear.

Además, este juego se enfrenta al serio inconveniente de que esta propuesta de convertir las carreras "en cosa de risa" ha sido llevada a cabo por otros títulos de una forma mucho más brillante.

David Martínez



En todas las carreras se apuesta por el espectáculo y algunos circuitos nos ofrecerán saltos tan inverosímiles como éste.



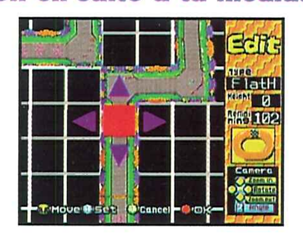
Tipo: **Velocidad**
Compañía: **THQ**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **10.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

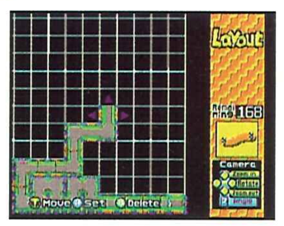


Este arcade de velocidad retoma la idea de las CARRERAS LOCAS y desenfrenadas, pero ofrece un POBRE APARTADO GRÁFICO.



Un circuito a tu medida





El editor de circuitos incluido está basado en un sistema de cuadrícula, en el que colocamos cada pieza del trazado a nuestra elección. De este modo, los escasos circuitos iniciales dejan de suponer un serio inconveniente para este cartucho.







Como ocurre en los simuladores "serios", podremos cambiar a una vista interior.

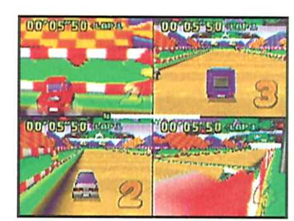
Alternativas:

«Mario Kart 64» cuenta con los personajes más famosos de Nintendo, y «Diddy Kong Racing» es el mejor técnicamente. Ambos están muy por encima de este cartucho.



Cuatro mejor que uno





El modo multijugador es, sin duda, uno de los aspectos más entretenidos de «Penny Racers». Aunque la acción se ralentiza y resulta algo confusa, la emoción está garantizada cuando compiten cuatro jugadores simultáneamente.

Uno de los detalles más curiosos es la posibilidad de que los vencedores escojan uno de los ítems de los últimos clasificados como premio.





Gráficos: 75

Los escenarios resultan bastante simplones, y los coches tienen un graciosete aspecto de juguete, pero en general resultan flojos.

Sonido: 72

Música desenfadada y rápida combinada con unos efectos de sonido demenciales.

Jugabilidad: 75

El control de los coches es muy sencillo, aunque en algunos momentos respondan de manera extraña. Los corredores contrarios nos harán imposibles los adelantamientos, aunque con mucha práctica...

Diversión: 78

El juego resulta entretenido, no lo vamos a negar, pero tampoco tiene ninguna gracia especial.

Opinión:

Este cartucho nos ha dejado bastante fríos. Basado en el estilo de juego que hemos visto en otros monumentos a la diversión como son «Super Mario Kart 64», «Diddy Kong Racing» e incluso, si nos apuráis, «Beetle Aventure Racing», este «Penny Racers» se ha estrellado con una realización técnica insuficiente y una nula capacidad de innovación.
El mayor atractivo de «Penny Racers» con respecto a sus rivales radica en la posibilidad de diseñar nuestros propios circuitos, pero este detalle se presenta insuficiente para completar un juego lo suficientemente atractivo como para acercarse a los grandes de este género.





- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Más bien una pesadilla

DREAMS





El brusco control y su pobre aspecto gráfico hacen de «Dreams» un juego de muy baja calidad.

Este es uno de esos juegos que podríamos decir que pertenecen al género de los "fantasmas". Y no por su argumento, que trata del mundo de los sueños y la magia, sino más bien porque es un juego del que casi nadie había oído hablar hasta ahora... y del que probablemente nadie hable mucho más de lo que leéis en estas líneas.

Y es que «Dreams» se desarrolla bajo la más absoluta falta de acción, desplazándonos (andando o volando sin saber muy bien por qué), sobre unos escenarios repetitivos y con algún que otro feo enemigo de por medio. Además, presenta un aspecto gráfico realmente mediocre, así como un movimiento difícil de superar... en lo que a brusquedad se refiere. En fin, un auténtico dechado de cualidades.

Un juego que no ofrece ningún aliciente.





- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Gremlin**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **Hasta 16**
- Idioma: **Inglés**

¡Carambolas, otro juego de billar!

ACTUA POOL







Después de haber disfrutado de una simulación de billar muy realista con «Pool Hustler», los usuarios de PlayStation vamos a poder encontrarnos con el lado más divertido de este "deporte" de la mano de Infogrames. Para ello, «Actua Pool» introduce una serie de aspectos -jugadores, cambio de locales, mesas de cristal, etc...- que aunque algunos resultan un tanto irreales, le añaden una mayor gracia al, de por sí algo soso, juego del billar.

Además, el número de modos de juego, los personajes ocultos, el torneo -que soporta hasta 16 jugadores-, y sobre todo las magistrales melodías que acompañan cada partida, multiplican el entretenimiento de este compacto.

Sin embargo, el hecho de convertir al billar en un "arcade" ha obligado a sacrificar otros elementos indispensables en todo simulador. Las bolas no se mueven de manera realista y los efectos de sonido resultan chocantes, no sólo en los comentarios sino también durante el juego. Y lo más sorprendente es que las perspectivas resultan escasas, tanto, que en muchos casos nos obligarán a golpear casi a ciegas.

Un juego de billar pensado para quienes no le gusta mucho el billar. Aún así, es divertido.



Este juego, más que un simulador de billar, puede ser considerado como un arcade de billar.



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un clónico de «ZELDA»

Clónico, sí, pero sólo hasta cierto punto. Porque ocurre que, al jugar a «Monkey Hero», uno se da cuenta enseguida de que, si bien guarda un buen número de similitudes con el genial juego de Nintendo, la verdad es que todas ellas poseen un nivel bastante menor. Vamos, que se trata de un juego muy parecido al «Zelda»... pero al de SNES.

Por ejemplo, desde el punto de vista puramente técnico, no ha sido precisamente un acierto el mezclar los escenarios poligonales con unos simples sprites (regularmente animados además) para representar a los personajes. Quizás hace algunos añitos esto hubiera estado bien, pero este método resulta algo desfasado. Por otro lado, la mayoría de los escenarios están insuficientemente iluminados, con lo que la oscuridad reinante a menudo hace difícil distinguir qué es lo que está ocurriendo.

Por su parte, el argumento, en inglés, no consigue atrapar al jugador tanto como debiera, y el interés se pierde casi desde el primer momento.

Como hemos dicho, si este juego hubiese aparecido mucho tiempo atrás en alguna de las consolas de 16 bits, probablemente hubiese tenido un éxito razonable; pero en la actualidad, y teniendo en cuenta que existen algunos claros exponentes de mejor factura en el mercado, dudamos que «Monkey Hero» pueda satisfacer las exigencias de los exigentes aficionados a los RPG de acción.





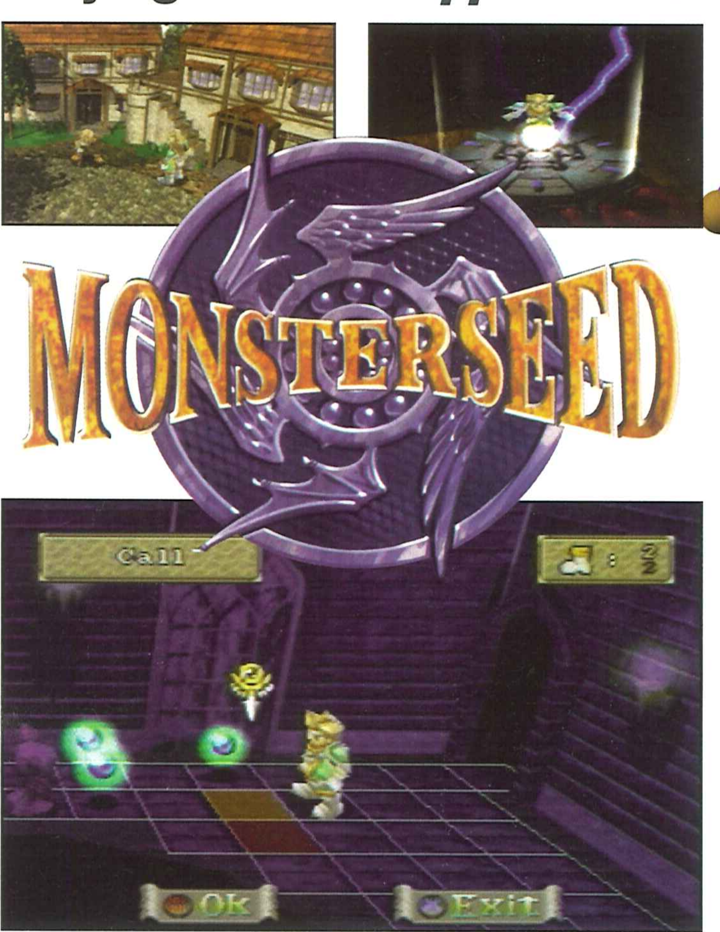


Además de encontrarse en inglés, el argumento no ha sido enlazado adecuadamente.



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Melbourne**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un juego de rol muyy leentooo



El RPG es un género en auge. Pues bien, acaba de llegar una nueva alternativa con aires de juego de tablero cuya fundamental propuesta es sustituir los combates entre los personajes por enfrentamientos entre los seres que cada uno cría.

Sin embargo, esta opción, que en principio resulta original, se transforma en un auténtico suplicio en cuanto comienzan los combates. El escenario se transforma en una cuadrícula y se establecen unos turnos interminables que, a su vez, se dividen en movimiento y acción, con lo que la diversión queda desvirtuada por completo.

Además, el aspecto de los monstruos es ridículo y contrasta con la aceptable apariencia de los protagonistas.

Por lo demás, el juego ofrece escenarios en 3D, ítems que recoger y un montón de protagonistas que nos van a ir encargando pequeñas, e inconexas, misiones.

Además de resultar lento y aburrido, está en inglés.



- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **JVC**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **2**
- Idioma: **Inglés**

Diversión a prueba de bomba



El último puzzle para PlayStation es un clásico representante del estilo «Bubble Bobble». Un juego en el que avanzamos pantalla tras pantalla mientras controlamos a unos personajes graciosetes por escenarios llenos de plataformas y enemigos, esta vez, con la mecánica de hacerlos explotar con unas curiosas bombas.

Las bazas con las que juega «Yoyo´s Puzzle Park» son su sencillez de concepto, su enorme duración, las impagables opciones multijugador y unos altos niveles de adicción.

Aunque el esquema del juego pudiera resultar repetitivo, la variedad de enemigos, el número de objetos especiales y el brillante colorido de todos los niveles hacen que el tiempo se pase volando frente a este puzzle.

No es un juego recomendable para los amantes de la sofisticación, pero aquellos que disfrutaron frente a «Pang» o «Snow Brothers» tienen frente a ellos a su más digno sucesor.



El juego consiste en eliminar a los enemigos a base de hacer estallar bombas. Uno de esos juegos con un desarrollo simple pero muy adictivos.





www.centromail.es

POR LA COMPRA DE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS, TE REGALAMOS UNA CAMISETA



F-1 WORLD GRAND PRIX
5.990 PTS.



GOLDEN EYE 007
TAMBIÉN 5.990 PTS.



MARIO KART 64
SOLO 5.990 PTS.



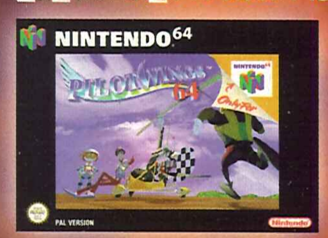
SNOWBOARD KIDS
ESTE TAMBIÉN A 5.990 PTS.



LYLAT WARS
PARA VARIAR A 5.990 PTS.



WAVE RACE
5.990 PTS: IMPRESIONANTE



PILOTWINGS 64
CÓMO NO, 5.990 PTS.



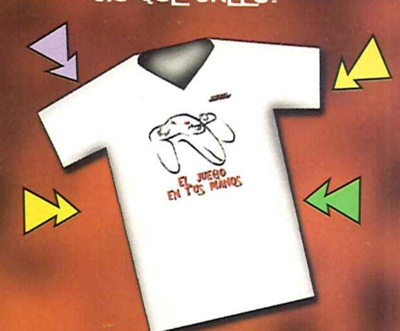
NBA COURTSIDE
AL INCREÍBLE PRECIO DE 5.990 PTS.



WAIALAE COUNTRY CLUB 64
¿TÚ QUE CREES?



PRECIO ÚNICO
5.990 PTS.



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Tipo: **Arcade**
Compañía: **Crave**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N/D**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**



Tanto los jugadores como las pistas son de lo menos convencional que hayáis visto en un juego de bolos.

El bowling de las estrellas

MILO'S ASTRO LANES

Cuando crees que ya lo has visto todo en el mundo de los videojuegos, y que no queda nada capaz de sorprenderte, es justo cuando aparece un nuevo título que vuelve a dejarte asombrado. Pues esto es exactamente lo que nos ha pasado al jugar a este curioso simulador de bolos para N64.

Y es que «Milo´s Astro Lanes», además de ser novedoso por el simple hecho de ser de eso, de bolos, lo es también por la forma tan "especial" en que afronta la simulación de este deporte.

Para empezar, la competición tiene lugar en una serie de pistas situadas en el espacio, y los jugadores muestran una apariencia de lo más variopinta: toda clase de alienígenas, e incluso una especie de robot.

BOLOS GALÁCTICOS

Pero lo más curioso de todo es el sistema de juego, ya que, si bien las reglas del juego son las habituales y los controles no ofrecen complicaciones, las pistas presentan numerosos elementos sorprendentes. Aquí pueden englobarse cosas como trampas, baches o pequeñas rampas que dificultarán de forma notable nuestra labor, así como numerosos ítems cuyos efectos pueden acelerar la bola, hacerla mucho más grande, dividirla en 3 bolas más pequeñas...

De cualquier forma, y aún agradeciendo esta demostración de originalidad, lo cierto es que «Milo's Astro Lanes» no termina de calar en el jugador, y aunque al principio sorprende y se hace entretenido, a la larga pierde bastante interés.

Posiblemente si hubiera sido un simulador real hubiera sido más aburrido, pero su visión del arcade es un tanto extraña, ya que los efectos que provocan los ítems en las bolas no son controlados por el jugador y cuando efectúas tu lanzamiento no sabes muy bien lo que te puede pasar. Vamos, que la consola juega más que tú...



Gráficos:	79
Sonido:	75
Jugabilidad:	80
Diversión:	70

Opinión:

Nos encontramos ante un juego original, novedoso, y bastante entretenidillo, pero que no tiene suficiente "miga" como para engancharte durante mucho tiempo.
Su curioso estilo gusta al principio, pero una vez pasada la sorpresa inicial, el interés por el juego se ve disminuido.

Valoración 70

Uno de los modos disponibles permite que jueguen hasta 4 jugadores alternativamente.







Las pistas poseen ítems de curiosos -e inesperados- efectos. Uno de ellos, por ejemplo, hace que la bola se divida en tres.

Ei System

COMPUTER SUPERSTORES

¡¡ Diversión sin límites !!

Playstation



Sony Playstation Dual Shock 19.900



Tarjeta de Memoria 2MB 2.790

2 Controller Inalambricos + Archivador Cd´s 8.490



Controller Dual Shock (Varios Colores) 7.495

Nintendo 64



Nintendo 64 + Super Mario 64 19.900



Game Boy Pocket (varios colores) 8.990



Game Boy Color 12.990







NeoGeo Pocket Color 16.990



NeoGeo Pocket (Varios Colores) 12.990



King Of Fighters 2 (Color) 7.900



Neo Geo Cup 98 Plus 7.900

Y además Baseball Stars - Pocket Tennis - Samurai Spirits...







BUST A MOVE 4 6.490



BICHOS 7.990



CRASH BAND. 3 7.490



MONACO GP 2 7.750



MOTO RACER PL 3.990



MICKEY WILD ADV 3.590



VIVA FOOTBALL 6.990

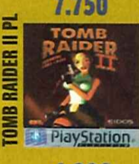


METAL GEAR SOLID 8.740

RALLY CROSS 2 6.990



CHAMP. LEAGUE 7.490



TOMB RAIDER II PL 4.990



NFS CHALLENGE 8.490



RIDGE R. TYPE 4 7.990



AKUJI HERTLESS 8.990



MADRID
- FRAY LUIS DE LEON 11
- GAZTAMBIDE 4
- EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)

BARCELONA
- GELABERT 4

ZARAGOZA
- CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

TIENDA VIRTUAL
- www.eisystem.es

BILBAO
- SABINO ARANA 67

MURCIA
- PUERTA NUEVA 31

VALENCIA
- CUENCA 62

902 100 302

⊙ Tipo: **RPG**
⊙ Compañía: **Victor Interactive**
⊙ Distribuidora: **Spaco**
⊙ Precio: **5.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Inglés**

¡Ha picado un juego de rol!



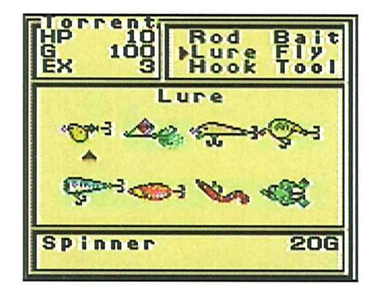
Lanza bien el sedal y ten cuidado de no perder el anzuelo, porque este juego no deja de dar coletazos.

Tranquilo, que no nos hemos vuelto locos, es que el cartucho que tenemos en nuestras manos es un juego de rol ambientado en el mundo de la pesca.

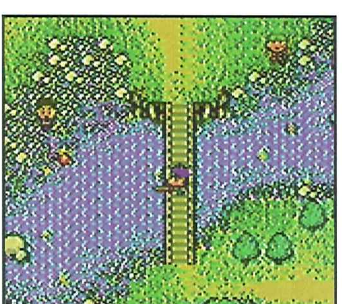
Y es que, además de poder investigar, hablar con otros personajes o pasar por las tiendas a comprar, nuestro objetivo en «Legend of The River King» será pescar un pez de cada una de las especies que podamos encontrar.

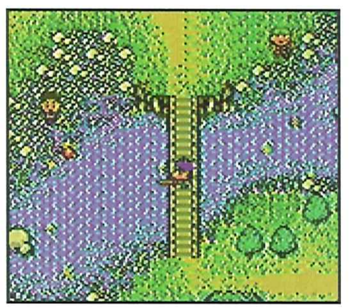
Aparte de nuestra habilidad tirando el anzuelo, nuestras capturas dependerán del cebo, de la profundidad del agua y de nuestra maestría con la caña. Además, a modo de "pet game", se nos dará la oportunidad de criar nuestro propio pez en un acuario, lo que resulta realmente entretenido.

Un original RPG que, aunque queda muy lejos de «Zelda» no deja de tener su gracia.



El mayor inconveniente de este original RPG ambientado en el mundillo de la pesca, es estar en inglés.











⊙ Tipo: **Pinball**
⊙ Compañía: **Take 2**
⊙ Distribuidora: **Proein**
⊙ Precio: **5.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Inglés**

La máquina del millón



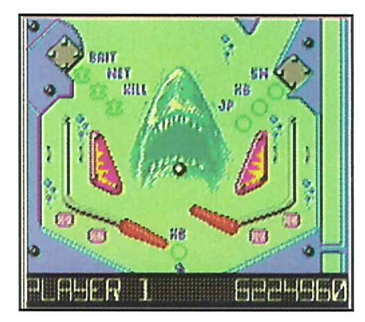


Si bien no son muchas las adaptaciones de pinball que han llegado hasta la pequeña de Nintendo, nos encontramos sin duda ante la mejor versión portátil de este juego. No sólo por las originales 7 mesas -cada una parodiando una película famosa- que encierra este cartucho, sino porque se ha conseguido recrear a la perfección el movimiento de la bola, tal y como sería en una máquina real.

Además, el seguimiento de la cámara es muy suave y mantiene siempre la bola en pantalla, por lo que no se hace complicado jugar en la pequeña pantalla de Game Boy.

Pero el aspecto más sobresaliente del cartucho es la variedad, tanto en los elementos como en la disposición de las mesas, lo que consigue que el desarrollo no resulte repetitivo.

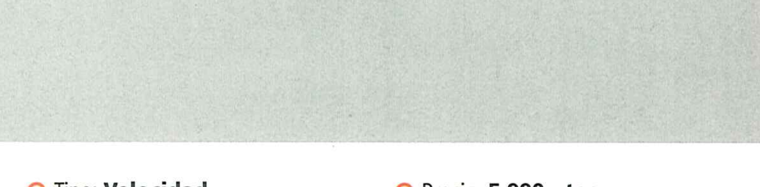
Por todo ello, los amantes de este tipo de juegos se encontrarán con un digno exponente, al que sólo se le puede reprochar cierta falta de espectacularidad -ya que en las mesas no hay rampas ni muchos elementos decorativos- pero que ofrece mucha diversión y muchas horas de juego.



Este juego te ofrece la posibilidad de llevarte 7 mesas de pinball a cualquier parte. Muy real y divertido.







- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un juego que te hará vibrar

TOP GEAR RALLY



Las carreras sorprenden por la ajustadísima dificultad y jugabilidad.





Algunos coches irán apareciendo según avancemos en los circuitos.



La verdad es que la versión para Game Boy Color de «Top Gear Rally» no resulta especialmente revolucionaria ni por sus circuitos -bastante escasos y muy parecidos entre sí- ni por su desarrollo.

Además visualmente no destaca ni por el movimiento (que puede resultar algo brusco y sin mucha sensación de velocidad) ni por los vehículos, que parecen demasiado pequeños para las carreteras y que no muestran suficientes diferencias en la conducción.

Sin embargo, este cartucho tiene una cualidad, además de su buena jugabilidad, que le hace interesante y es que es el primer juego de Game Boy que incorpora Rumble Pack. Sí habéis leído bien, una pequeña pila alimenta un motor integrado en la propia estructura del cartucho, lo que permite que la consola vibre con las colisiones, los derrapes y los saltos, por lo que resulta mucho más espectacular y emocionante.

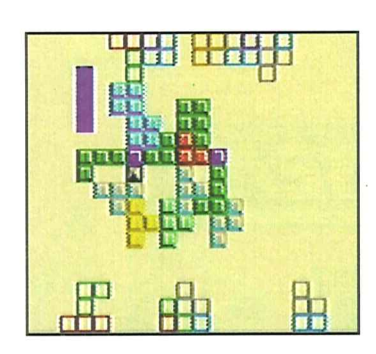
No es ninguna maravilla, pero es bastante divertido... y vibra.

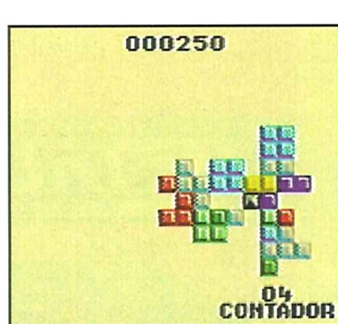


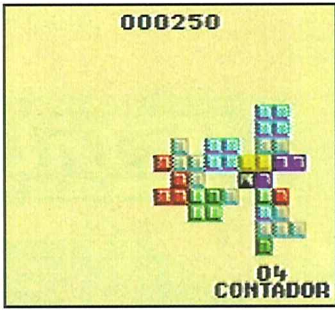
- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Rebellion**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **4.990**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un Tetris por los 4 costados

KLUSTAR



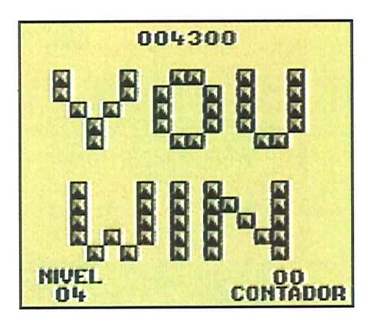


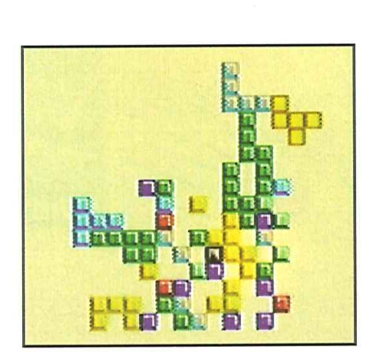


Este título nos ofrece una nueva visión de la fórmula original del «Tetris» de toda la vida, consistente, a grandes rasgos en que las fichitas de colores ya no bajarán solamente de la parte superior de la pantalla, sino que podrán venirnos desde cualquier lado.

Esta circunstancia supone un gran cambio en la filosofía de juego inicial del mítico programa de Pajitnov. Aunque no necesariamente para bien, ya que esta forma de juego aumenta muchos grados la dificultad, y no resulta nada sencillo, ni siquiera en los primeros niveles, encajar con cierto grado de lógica las piezas. Por lo demás, hay que decir que las diferencias con respecto al «Tetris» original son casi nulas.

Si a esto se le añade el hecho de que estamos tratando con una fórmula exprimida ya hasta la saciedad, la conclusión a la que llegamos es que «Klustar» sólo puede ser recomendable para los auténticos fanáticos de esta clase de puzzles, o para aquellos que nunca han probado un Tetris, (si es que queda alguien en Tierra).





Klustar repite la fórmula del mítico «Tetris», en un intento de mantener toda su jugabilidad y diversión.



- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Del Spectrum a Game Boy



Spy vs Spy

Si siempre soñaste con convertirte en un auténtico espía, y emular a los famosos actores de la historia del cine, sigue soñando. Pero, mientras tanto, échale un vistazo a este lanzamiento de Kemco que proviene del mítico Spectrum.

Su planteamiento, tan interesante como antiguo, nos mete en la piel de un agente secreto, al cual se le encomienda la labor de encontrar varios objetos escondidos tras cualquiera de los muebles existentes en el mapeado.

El problema (y la diversión) llega cuando otro espía, ya sea la máquina u otro humano, se introduce en el mismo mapeado con la misma misión por cumplir que nosotros. Esto dará lugar a una frenética carrera por encontrar antes que nuestro oponente todos los objetos y salir del mapeado dejándole compuesto y sin misión. Pero además, si el otro espía encuentra los objetos antes que nosotros, podemos ir a su encuentro para darle una pequeña tunda y robárselos, con lo que la diversión se multiplica.

Un divertido entretenimiento... para unos cuantos días.



Un misterioso personaje, nos mostrará los objetivos de cada nivel, al más puro estilo "Misión Imposible"



Gráficos:	74
Sonido:	73
Jugabilidad:	75
Diversión:	71

Valoración 73

MUNDO GAMES

¡¡HAZ TU PEDIDO!!
91 433 16 44



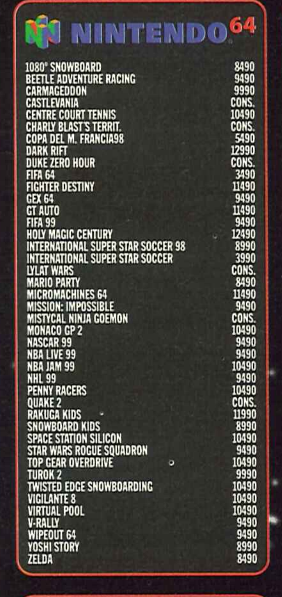








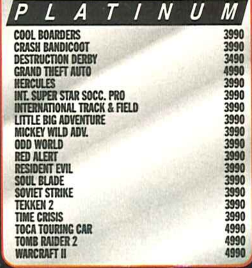




Hasta fin de existencias

PlayStation

ABE'S EXODUS	8490
ALUNDRA	7490
AKUYAI THE HEARTLESS	8490
APOCALYPSIS	8490
ASTERIX	7490
ATLANTIS	7490
AZURE DREAMS	7990
BATTLESPORT	4990
BICHOS	7990
BOMBERMAN	5990
BUST & GROOVE	6990
C3 RACING	7490
CIVILIZATION 2	CONS.
COOL BOARDERS 3	7990
COLLIN MC RAE RALLY	7990
DARK STALKEES	7490
DISCWORLD 2 + CD CASE	6490
DREAMS	7490
FIFA 99	7490
GEX 3D: DEEP COVER GECKO	8490
GRAN TURISMO	6990
GRAND STREAM SAGA	6990
HARD EDGE	7990
HEART OF DARKNESS	7490
INT. SUPER STAR SOCCER 98	8490
IZNOGOUD + CD CASE	5990
KENSEI	7990
KUTIA	CONS.
LEGACY OF KAIN 2: SOUL D.	CONS.
LOAD RUNNER	CONS.
MARVEL HEROES vs STREET FIGHTERS	CONS.
MASTER OF MONSTERS	CONS.
MEDIEVIL	7490
MEGAMAN LEGEND	6990
METAL GEAR SOLID	8490
MONACO GP	CONS.
MONKEY HERO	CONS.
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	CONS.
PITFALL 3D	8990
POCKET FIGHTER	7490
POINT BLANK	6990
POPULOUS 3: EL PRINCIPIO	7990
PSYBADEK	7490
RALLY CROSS 2	6990
RESIDENT EVIL 2	7990
RIDGE RACER TYPE4	7990
ROCK&ROLL RACING 2	3990
ROLLCAGE	7990
RUGATS	7490
SPYRO THE DRAGON	7490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	7490
TAIFU	8490
TANK RACER	CONS.
TENCHU	7990
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMBI	8490
TOMB RAIDER 3	7490
TRAP GUNNER	CONS.
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	7990
VIVA FOOTBALL	6990
WILD ARMS	6990



PLATINUM

COOL BOARDERS	3990
CRASH BANDICOOT	3990
DESTRUCTION DERBY	3490
GRAND THEFT AUTO	4990
HERCULES	3990
INT. SUPER STAR SOCC. PRO	3990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3990
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
MICKEY WILD ADV.	3990
ODD WORLD	3990
RED ALERT	3990
RESIDENT EVIL	3990
SOUL BLADE	3990
SOVIET STRIKE	3990
TEKKEN 2	3990
TIME CRISIS	3990
TOCA TOURING CAR	4990
TOMB RAIDER 2	4990
WARCRAFT II	4990

NINTENDO 64

1080° SNOWBOARD	8490
BEETLE ADVENTURE RACING	9490
CARMAGEDDON	9990
CASTLEVANIA	CONS.
CENTRE COURT TENNIS	10490
CHARLY BLAST'S TERRIT.	CONS.
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
DARK RIFT	12990
DUKE ZERO HOUR	CONS.
FIFA 64	3490
FIGHTER DESTINY	11490
GEX 64	9490
GT AUTO	11490
FIFA 99	9490
HOLY MAGIC CENTURY	12490
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 98	8990
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER	3990
LYLAT WARS	CONS.
MARIO PARTY	8490
MICROMACHINES 64	11490
MISSION: IMPOSSIBLE	9490
MISTYCAL NINJA GOEMON	CONS.
MONACO GP 2	10490
NASCAR 99	9490
NBA LIVE 99	9490
NBA JAM 99	10490
NHL 99	9490
PENNY RACERS	10490
QUAKE 2	CONS.
RAKUGA KIDS	11990
SNOWBOARD KIDS	8990
SPACE STATION SILICON	10490
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
TOP GEAR OVERDRIVE	10490
TUROK 2	9990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	10490
VIGILANTE 8	10490
VIRTUAL POOL	10490
V-RALLY	9490
WIPEOUT 64	9490
YOSHI STORY	8990
ZELDA	8490

SEGA SATURN

BATTLE MONSTER	2990
BLAST CHAMBER	1990
CRUSADER REMORSE	2990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
DARIUS 2	1990
EURO SOCCER 96	1990
FORMULA KARTS	1990
GUNGRITTON	1990
HI-OCTANE	1990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
RISE OF THE ROBOTS 2	2990
SHOCKWAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
THEME PARK	4990
THOSINDEN URA	2990
TRUE PINBALL	2990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990
WORLD WIDE SOCCER 98	2990

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
N64 NEGRO XTREME	3490
N64 TRANSPARENTE XTREME	3590
PSX JOY PAD XTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
DUAL SHOCK XTREME	3990
SEGA SATURN	1990

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	3990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	3490
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
FLINSTONES 2	3490
INDIANA JONES	3490
INT.SUPER ST. SOCCER	5490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
POPEYE	2990
ROAD RUSH	4990
ROGER RABBIT	3490
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	3990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TOP GUN	3990
TURTLES 3	3990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

COLOR

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3990
GAME WATH GALLERY 2	4990
GEX GECKO	5990
G&W GALLERY GHOST (MARIO 6)	CONS.
HOLLYWOOD PINBALL	5490
LUCKY LUCKE	5490
MEN IN BLACK	5990
MORTAL KOMBAT 4	5490
PITFALL	5990
PITUFOS 3	4990
POCKET BOMBERMAN	4990
POWER QUEST	4990
QUEST FOR CAMELOT	5490
SYLVESTER & TWEETY	4990
SHANGAY POCKET	4990
TUROK 2	5490
V-RALLY	5490
ZELDA	5490

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSIC	3990
BATTLE FRENZY	4990
FIFA 98	4990
NBA JAM	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
PRIMAL RAGE	4990
W. CHAMPION SOCCER	3990

CONSOLAS

GAME BOY COLOR	11990
GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
NEO GEO POCKET	16990
NINTENDO 64 + FIFA 64	20990
NINTENDO 64 + 2ºMANDO	21490
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22990
PLAY+2ºMANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

Precios válidos salvo error tipográfico

SUPERNINTENDO

EARTH WORM JIM 2	4990
FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KILLER INSTINCT	2990
KIRBY'S DREAM COURSE	3990
KIRBY'S GHOST TRAP	3990
METROID	3990
MORTAL KOMBAT 3	6990
MR. DO.	5490
PRIMAL RAGE	5490
SPIROU	5990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
STAR WARS	5490
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
YOSHI ISLAND	5990
WHITT	6890

JUEGOS OTROS SISTEMAS

NEO GEO POCKET COLOR	7500-7900
GAME GEAR	1990-2990
MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
IMPRESORA GAMEBOY	8990
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
GAMEBOY CAMERA	8990
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
TIME PISTOL	3990
PISTOLA G-45	6990
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990

NUEVAS TIENDAS
¡¡seguimos creciendo!!

PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 31)



BARCELONA Avd. del Garraf 22



MADRID Vital Aza 48



MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)



MADRID Marqués de Viana 57 (91 572 26 91)



MADRID Mayor 4, 2º12 (91 522 32 99)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)

PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)



CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)



VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)



TRES CANTOS C.C.La Rotonda 2ªpl.



BAYONA Marqués de Quintana 8 (986 35 62 61)



ZARAGOZA Dtr. Lozano Monzón 9 (976 25 60 81)

ALMERÍA Federico Gª Lorca 119



FIGUERES Sant Josep 15



FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS:
• (91) 594 26 45
• (93) 727 75 75



CAMPEONATO COLIN MCRAE RALLY

22 mayo

¡¡Inscríbete!! en todas nuestras tiendas
PREMIOS A LOS CAMPEONES



PATINES + PSX PLATINUM
hasta fin de existencias

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)
NOMBRE Y APELLIDOS: .... **DIRECCION:** ....
.... **POBLACION:** .... **PROVINCIA:** ....
CP: .... **TEL:** .... **CONSOLA:** ....
Título 1: ______ (ptas) Título 2: ______ (ptas)
Título 3: ______ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA



RIVAL SCHOOLS



AIRCRAFT

REAL RESIDENT



XMEN-S. FIGHTER

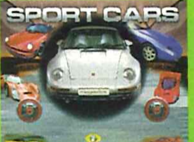


NEURONAL SHOCK

TOTAL SKI



APACHE



SPORT CA RS



RESIDENT EVIL 2



PIRATES



JURASSIC

ULTIMATE BOXING



1.990





Las genuinas pegatinas MEGASTICK están fabricadas en plástico semi-rígido de PVC brillante de alta calidad. Son removibles, intercambiables y coleccionables.
Distribuido por 3G GAMES.
Artículo patentado y registrado por 3G GAMES

LIBERA 100 (Abril / Mayo)



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1 Gran Turismo (Platinum)
2 Ridge Racer Type 4
3 Colin McRae Rally

LUCHA
1 Tekken 3
2 Rival Schools
3 Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1 FIFA '99
2 ISS '98
3 UEFA Champions League



El simulador de fútbol que nos presenta este mes Eidos, se convierte en una alternativa muy interesante a los dos grandes monstruos del género.

DEPORTIVOS
1 NBA Live '99
2 CoolBoarders 3
3 All Star Tennis

ROL
1 Final Fantasy VII (Plat.)
2 The Granstream Saga
3 Alundra

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Abe's Exoddus
3 Gex: Deep Cover Gecko

Gex consigue situarse entre los juegos de plataformas más divertidos.

ACCIÓN
1 Medievil
2 Time Crisis
3 Jungla de Cristal (Plat.)

AVENTURA
1 Metal Gear Solid
2 Resident Evil 2
3 Tomb Raider II (Plat.)



Aunque lo cometamos en el número anterior, este juego sale a la venta definitivamente el día 7 de mayo.

SHOOT'EM UP
1 Alien Trilogy (Platinum)
2 Apocalypse
3 Colony Wars

AVENTURA GRÁFICA
1 Broken Sword II
2 Discworld II

ESTRATEGIA
1 Red Alert
2 Populous
3 Theme Hospital

VARIOS
1 Bust a Move 2 (Platinum)
2 Bust a Groove
3 Music

Imprescindibles
- COLIN MCRAE RALLY
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA '99
- FINAL FANTASY VII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- NBA LIVE '99
- RESIDENT EVIL 2
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER II (Platinum)

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)

LUCHA
1 Killer Instinct
2 King of Fighters
3 Street Fighter II

FÚTBOL
1 ISS '98
2 World Cup '98

DEPORTIVOS
1 Tennis
2 NBA Jam '99 (Color)

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 The Legend of the River King (Color)
3 Shadowgate (Color)

PLATAFORMAS
1 Wario Land 2 (Color)
2 Super Mario Land 2
3 Bugs & Lola Bunny (Color)

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Star Wars
3 Lucky Luke

AVENTURA
1 Silvester & Tweety (Color)
2 Quest for Camelot (Color)
3 Gex (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Hollywood Pinball (Color)



Entre las numerosas novedades que se han producido este mes para Game Boy Color, este pinball se destapa como un juego muy recomendable.

Imprescindibles
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY
- WARIO LAND 2

DREAMCAST

1 Blue Stinger
2 Sega Rally 2
3 The House of the Dead 2
4 Sonic Adventures
5 Power Stone



De todos los juegos que hemos jugado para Dreamcast, estos son los que más nos han alucinado. Pero entre todos destaca el sensacional «Blue Stinger».

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP
2 V-Rally '99
3 Mario Kart 64



«F-1 WGP» sigue siendo el mejor juego de velocidad para 64. Pero Nintendo ya ha anunciado la segunda parte... ¿Os la podéis imaginar?

LUCHA
1 WWF/NWO
2 Mortal Kombat 4
3 Killer Instinct Gold

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Con todos los respetos hacia nuestro queridísimo Mario, tenemos que decir que Link se ha convertido en nuestro héroe favorito de Nintendo.

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye

AVENTURA
1 Mission: Impossible

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

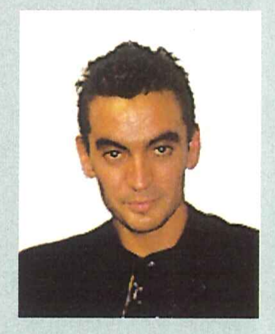
VARIOS
1 Mario Party
2 Bust a Move 3 DX



«Mario Party», una novedad muy calentita. Seguro que se convierte en uno de los grandes éxitos para N64.

Imprescindibles
- BANJO-KAZOOIE
- F-1 WORLD GRAND PRIX
- GOLDENEYE
- ISS 98
- MARIO KART 64
- MISSION: IMPOSSIBLE
- ROGUE SQUADRON
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Los favoritos de...
Manuel del Campo



Manuel Del Campo. Redactor Jefe de Hobby Consolas.

"Dependiendo del momento, me puede apetecer jugar con un juego o con otro, pero, en general, los simuladores deportivos, las aventuras y la velocidad son mis géneros preferidos. Últimamente, «Metal Gear Solid» ha sido el título que más me ha encandilado. El juego con el que más estoy jugando estos días es con «UEFA Champions League».

LOS MITOS
Pong (Atari)
Pacman (Arcade)
Sensible Soccer (Amiga)

MIS FAVORITOS
Gran Turismo (PlayStation)
ISS 98 (N64)
Metal Gear Solid (PlayStation)

La compra del mes

PLAYSTATION: De entre las cuatro o cinco interesantes novedades que hay este mes para PlayStation, recomendamos especialmente **«Need For Speed: Road Challenge»**.

NINTENDO 64: Este mes no hay mucho donde elegir y la verdad es que no hay ningún título que os podamos recomendar especialmente. Revisad nuestros Imprescindibles a ver si os falta alguno.

GAME BOY: **«Hollywood Pinball»** es un juego que os puede venir de perlas para vuestra Game Boy Color.



«Need for Speed: Raod Challenge».

El juego paso a paso

bichos

Nivel 1: ISLA HORMIGA



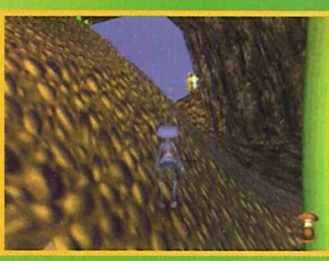
1 Coge la semilla que hay cerca de donde apareces y crea una seta para subir la pared. Coge la baya verde y la primera letra de la palabra "Flik", que está sobre una plataforma con piedras y hojas.



2 Hay un ítem en el aire que no puedes coger. Memoriza el lugar y vuelve cuando puedas hacer crecer plantas más altas. Vuelve a donde comenzaste y sigue al insecto volador por un estrecho pasillo.



3 Coge la "F" que está sobre la seta, arranca la planta y utilízala para saltar a la primera liana. Impúlsate con ella al nivel superior y mira por el catalejo.



4 La letra que acabas de ver está situada en la parte lateral izquierda del hormiguero. Cógela, da la vuelta y sigue al insecto alado. Tendrás que saltar sobre el escarabajo pelotero para poder continuar.



5 No olvides coger todos los ítems que veas por el camino, arranca la planta de la izquierda y salta al nivel superior para coger la última letra. La encontrarás sobre una roca custodiada por una avispa.



6 Junto a ella está la baya de oro. De nuevo, toma nota del sitio y vuelve más tarde. Sigue avanzando hacia el hormiguero y coge los ítems de la izquierda (tienes que crear una seta y una planta verde de nivel dos). De ahí salta al tronco y coge otro ítem más.



7 Vuelve atrás y coge dos semillas. Con la primera crea una planta generadora de aire y pégala a la pared del desnivel. Lanza la segunda a la corriente para que suba. Ahora sube tú y cógela.



8 Transpórtala hasta esa especie de girasol que hay a la izquierda y crea una planta aérea para coger el ítem dorado. Desde ahí, vuelve a coger la semilla y llévala junto al tronco, al lado de donde estaban los ítems y las semillas anteriores.

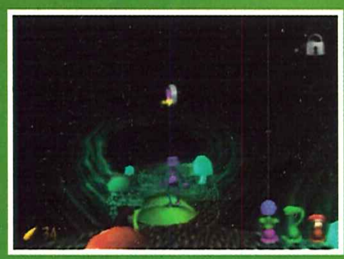


9 Crea una planta aérea, y lanza una semilla para que suba al tronco. Haz crecer un diente de león y utilízalo para planear y coger el otro ítem que está sobre el tronco. Regresa a por los que dejaste atrás y entra en el hormiguero.

Nivel 2: TÚNELES



1 Si tienes mucha prisa por acabar el nivel, sólo tienes que ir en línea recta sin desviarte y tras unos minutos llegarás a la Sala de Reuniónes. Si quieres coger el resto de los ítems y letras, sigue leyendo.



2 Desde donde apareces, avanza y ve cogiendo todos los ítems verdes que veas ayudándote de las semillas. Para coger el de la zona intermedia, transporta una semilla, crea una planta verde media y una seta y... ¡aúpa!

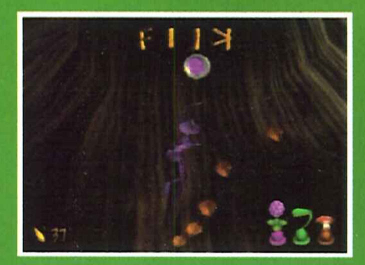


3 Ahora vamos con las letras: para abrir las barreras laterales donde se encuentran necesitas recoger 30 granos. Ve hasta la entrada de la Sala de Reuniónes y un poco más atrás verás la primera barrera de 30. Ábrela y coge la "K".

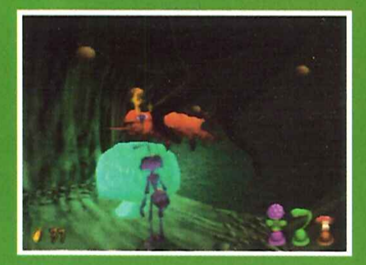


4 Sal y avanza en dirección hacia el comienzo. Ignora la siguiente barrera y abre la de 30 que verás a continuación a la izquierda. Dentro te espera la letra "I".

5 Sal y continúa hasta la barrera de 20. Ábrela y cuando llegues al desnivel, utiliza la semilla para formar una planta verde de altura media y sube a ella desde la seta azul. Coge la letra "L" y sal de ahí.

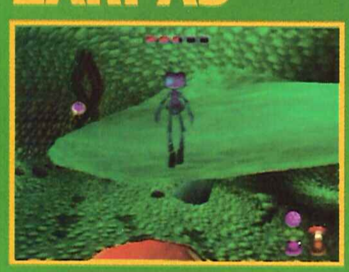


6 Abre la primera barrera (20) que hay una vez pasada la zona intermedia del nivel. Avanza un poco y entra en el túnel lateral de 10 de la izquierda. Crea una planta aérea e impúlsate para coger el ítem morado.



7 Sal y continúa sin salir de este túnel, que como verás da media vuelta. Abre la siguiente barrera de 10 (también a la izquierda), entra y coge la letra "K". Ya puedes entrar a la Sala de Reuniónes.

Nivel 3: VENCE A ZARPAS



1 Lo primero que tienes que hacer es prepararte bien para la lucha. Para ello tienes que coger todos los ítems morados que veas. Hay uno sobre el champiñón gigante, y para cogerlo tienes que transportar una semilla y hacer crecer una seta junto a la parte más baja del champiñón.



2 Cuando los tengas todos, podrás generar la baya de oro y eliminar a los mosquitos de una vez por todas, sin miedo a que se regeneren. ¡No mates todavía a Zarpas! Dedícate primero a recoger todas las letras y los granos.



3 Ahora ya puedes atacarle. ¡Ya verás como no es tan duro como parece y en menos de un minuto habrás terminado con este saltamontes enloquecido!

Nivel 4: VUELO EN DIENTE DE LEÓN



1 Prepárate para un nivel "movidito". Coge los todos los ítems de la zona donde comienzas. Para coger el último tendrás que haber cogido antes el resto y luego generar una planta verde y saltar a ella desde la piedra.



2 Salta sobre el melón y harás crecer un diente de león. Salta sobre él y comienza a planear. Tienes que ir impulsándote con las corrientes de aire que generan las plantas aéreas. Cuando llegues a una nueva, párate flotando sobre ella y estudia el terreno antes de continuar.



3 Hay numerosos ítems e incluso alguna letra que puedes coger mientras flotas. Cuando hayas terminado, ve hacia delante hasta que veas una planta espinosa. Dirígete hacia ella y pásala por la zona lateral, que es más baja.



4 Una vez en tierra firme, genera plantas aéreas para coger las otras letras. Cuando hayas cogido todo, avanza y llegarás a un puente de madera. Abajo a la izquierda está la salida del nivel, pero no entres aún.



5 Para coger la última letra, que está situada en un saliente junto al puente, sube una semilla al saliente opuesto con una planta propulsora y luego haz crecer un diente de león. Planea con él y aterriza justo entre medias de la grieta. La letra está a la izquierda.

Nivel 5: EN EL LECHO DEL RIO



1 Para coger la letra "F" que está justo a la izquierda de donde apareces, avanza, ve a la derecha en la bifurcación, coge la semilla que verás en esa dirección y vuelve con ella a donde está la letra.



2 Avanza y esta vez ve a la izquierda. Crea una seta y continúa a la derecha tras pasar el desnivel. Coge la fruta de cascarón y utiliza la semilla para coger el ítem verde. Coloca la semilla junto a la que hay más adelante.



3 Da la vuelta y ve hacia la izquierda. Verás un montículo al que puedes subir por la plataforma que lo bordea. Coge los ítems y memoriza la localización, porque flotando encima está la letra "L". Vuelve cuando tengas plantas más poderosas.



4 Vuelve a donde dejaste las dos semillas anteriormente y pasa el desnivel. En la bifurcación, ve a la izquierda y coge la semilla que verás por el camino. Cuando llegues a las grietas, lánzala a la planta aérea para pasarla al otro lado.



5 Flotando sobre el montículo que hay más adelante está la baya de oro. Ya sabes: vuelve más tarde a por ella, pero de momento sube por el lateral y coge el ítem azul. Regresa a la bifurcación y salta el desnivel con una planta verde de tres pisos.



6 Continúa hasta la siguiente bifurcación y ve a la derecha. Sigue y luego tuerce a la izquierda. Nuevo montículo con letra flotando (esta vez la "I"). Cógela cuando estés preparado pero ahora no olvides los ítems de esta zona.



7 Ahora vuelve atrás y avanza hacia arriba todo lo que puedas. Llegarás a un nuevo desnivel que puedes salvar con una rosa. Justo detrás de él está la última letra. Y antes de salir del nivel, haz crecer una rosa para coger el ítem dorado que flota en el aire.

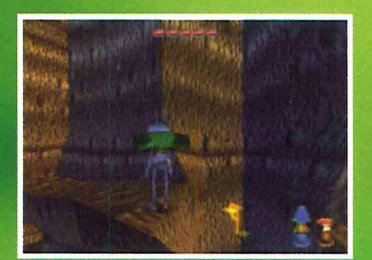
Nivel 6: VENCE AL PÁJARO



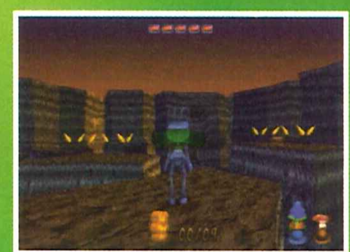
1 Coge el ítem azul que tienes delante y luego recorre toda la parte inferior del nivel en busca de los otros tres. Cuando los tengas en tu poder, genera el súper salto.



2 Busca el saliente más bajo y comienza a subir. Por el camino encontrarás varias letras y, lo más importante, la mora que te permite acabar con el pájaro. ¡No le dispares todavía!

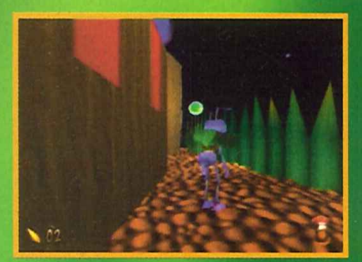


3 La letra más difícil de encontrar está escondida en el hueco de uno de los salientes. Utiliza la cámara superior para localizarla y déjate caer para cogerla. Vuelve a subir todo el camino.



4 Al llegar arriba encontrarás la baya de oro y, gracias al súper salto, podrás pasar a las plataformas centrales. En una de ellas te espera la última letra. Cuando lo hayas cogido todo, acaba con el pájaro.

Nivel 7: RECORRE LA CIUDAD



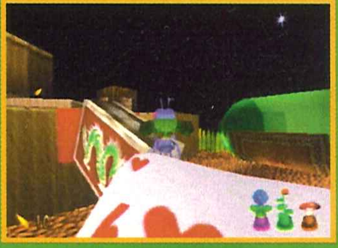
1 Guíate de los postes señalizadores para no perderte por la ciudad. Al comenzar, ve de frente y coge el ítem verde. Activa el cañón de moras que hay junto a la botella y explora la zona para coger el resto de los ítems.



2 Ve recogiendo todos los granos que veas hasta llegar por lo menos a diez. Entra en la botella, coge la semilla y sácala por el cuello a base de empujarla una y otra vez. Llévala hasta el charco de lodo y forma una rosa para coger los granos de la caja.



3 Para pasar un charco de lodo, busca una planta de invulnerabilidad y corre sobre él. También puedes generar una planta junto a él y vadearlo saltando por encima. Si tienes los diez granos podrás pasar la puerta que hay detrás de éste.



4 Coge el ítem dorado, vadea otro charco de lodo y busca un naipe que hay en las proximidades para subir y coger otro ítem dorado que hay sobre una lata. Elimina a todos los enemigos que veas para conseguir diez granos más.



5 Guíate por los postes de señalización y llegarás a una nueva puerta. Esta vez necesitas veinte granos para pasarla. ¿Ya los tienes? Pues antes de entrar, transporta una semilla y haz crecer una rosa para coger la letra que flota en el aire justo enfrente de la puerta.



6 Tras la puerta, saca la semilla de la botella y haz crecer plantas con las que coger todos los ítems de la nueva zona. Tras esa botella verás una letra más, que puedes coger haciendo crecer una rosa. De camino, procura recoger diez granos más. Tras vadear otro charco, verás una puerta de 30.



7 Nueva zona, misma mecánica. Explóralo todo, coge los ítems, sigue las flechas y te encontrarás junto a una guía de teléfonos. Haz crecer una rosa junto a ella para coger la última letra y luego reúnete con tus amigos, que están detrás de la guía.



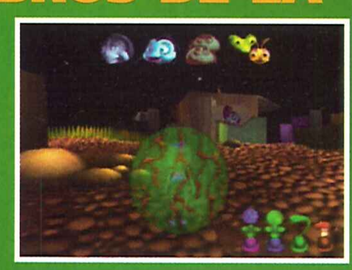
Nivel 8: BUSCA A LOS MIEMBROS DE LA "TROUPE"



1 Sube a la caja que tienes enfrente y coge el ítem verde. Desde ahí, salta para coger otro más y repite la acción en las cajas de la izquierda para coger el ítem azul. Gracias a los bloques blancos de la derecha puedes coger un ítem morado.



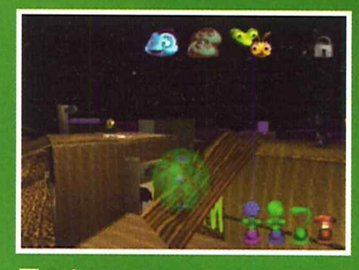
2 Sigue en esa dirección y verás otro ítem azul sobre una lata. Cogerlo está "chupao" si subes por el naipe y saltas. Continúa y verás una letra entre dos tejados. Forma una planta verde y salta desde a ella desde la pequeña elevación que hay delante. Avanza y verás otro ítem azul.



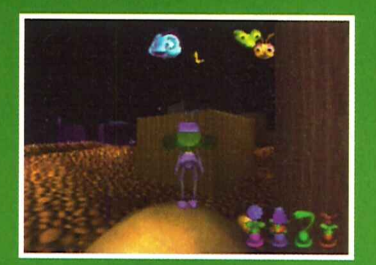
3 Para guiarte por el nivel puedes utilizar los postes indicadores con la imagen de los miembros de la "troupe". Además, a estas alturas ya puedes generar la mora, el súper salto y la planta de burbujas que te hacen invulnerable. ¡No hay quien te pare!



4 A la izquierda de donde apareces, justo donde está el límite izquierdo del nivel, aguarda el escarabajo. Desde donde está, si vas en línea recta, llegarás hasta un melón que genera una planta aérea. Utilízala para subir a la lata, girar a la derecha y coger la letra "I".



5 Enfrente tienes a los siguientes miembros del grupo, Tuck y Roll. Y a la izquierda, otro ítem dorado situado sobre una caja. Si quieres puedes coger la cosechadora para recolectar granos más fácilmente.



6 En las proximidades verás una caja sobre la que flota la letra "L". Subir a ella es pan comido si dispones del súper salto y te ayudas con la piedra que hay junto a ella. Intenta saltar en ángulo con la esquina de la caja.



7 A la derecha tienes a la araña. Retrocede, coge el ítem morado que flota con una planta aérea y ve a por la "F", que está justo detrás la "K". Sube a la chapa, a la caja y sigue saltando. Reùnete con la mariposa y la mantis siguiendo los postes y genera una baya de oro con cualquier semilla.



Nivel 9: VENCE AL TÁBANO THUD



1 Nada más aparecer, date la vuelta y coge la mora que está al final de la lata. Sin ella no puedes enfrentarte a Thud en condiciones.



2 Utiliza la pelota para coger las letras que están desperdigadas por toda la lata, y de paso los granos. Empújala de un sitio a otro y salta sobre ella.



3 Cuando lo hayas cogido todo, enfréntate a Thud. Al darle soltará granos (a por ellos) y una planta medicinal. No lo mates del todo.



4 Justo cuando estés a punto de matarlo, coge la baya de oro cuando Thud esté junto a ella y luego remátalo. Así podrás completar el 100% del nivel.

Nivel 10: ENCUENTRA LAS PIEZAS DEL PÁJARO



1 Avanza hacia delante cogiendo los dos ítems verdes y coloca dos semillas junto a la pared de la izquierda. Haz crecer una planta verde y una seta y sube al nivel superior. A la derecha tienes un ítem azul y la primera pieza.



2 Baja al desnivel y crea otra planta verde y otra seta justo enfrente de las anteriores. Sube y da la vuelta a toda la zona para coger todos los ítems, incluido el que está detrás de las piedras.



3 Busca un melón y haz crecer una planta aérea. Lanza una semilla a la corriente para hacerla subir. Sube, coge la semilla y pégala a la pared de la izquierda. Salta a ella desde la piedra, y coge la segunda pieza.



4 Vuelve a las piedras del punto 2. Baja al desnivel de detrás y utiliza una planta aérea para subir a la pared de enfrente. Ahí tienes la tercera pieza.



5 Impúlsate con el gusano y coloca dos semillas en la pared de enfrente. Utiliza la técnica de la planta aérea para subir una de ellas al nivel superior y coger el ítem morado. Forma a su vez otra planta aérea para coger el otro ítem de más arriba.



6 Colócate ante el enorme tocón de árbol del centro y mira hacia atrás. Encima de ese muro te espera el cuarto fragmento. Cógelo con una planta aérea. Ahora dirígete al terraplén opuesto a las piedras grandes.



7 Sube al muro y crea un diente de león para planear y poder coger el ítem que flota sobre un desnivel. Con él en tu poder ya puedes formar una planta cañón e impulsarte a la parte superior del tocón. ¡Ahí está la última pieza!

Nivel 11: LOCALIZA A LA TROPA DE FRAMBUESA



1 Nada más comenzar este nivel, da una vuelta alrededor del árbol para coger todos los ítems que puedas alcanzar.



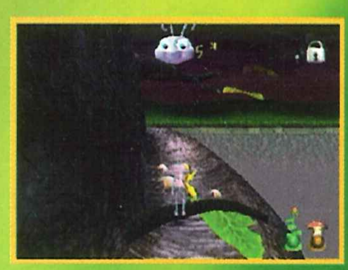
2 Para coger el dorado tendrás que ayudarte de una seta y una planta verde. No es difícil.



3 El último es más difícil: genera un diente de león y, justo en línea con el ítem, dos plantas aéreas. Planea hasta él ayudándote de las corrientes.



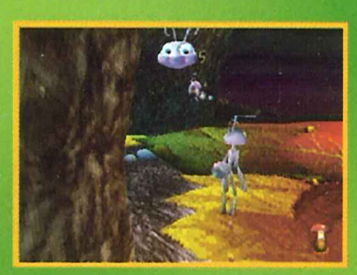
4 Sube por el árbol y en los laterales encontrarás poco a poco a todos los miembros de la tropa frambuesa.



5 Las letras están flotando en el aire alrededor del árbol. Utiliza la cámara aérea para ir explorando y una vez localizados, sube y déjate caer para cogerlos.



6 Las bolas verdes son el obstáculo más peligroso y molesto de la ascensión: dispáralas y frenarás su avance, dándote tiempo a saltarlas.



7 Cuando tengas todos los ítems, letras y "frambuesas", coge la baya de oro. Ya conoces su localización por el catalejo. Luego sube hasta la cima del árbol, junto al pájaro.

Nivel 12: VENCE A MOLT

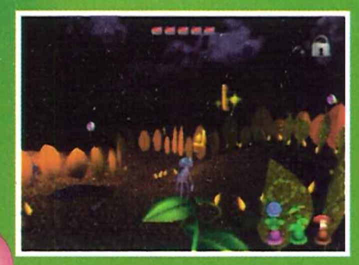




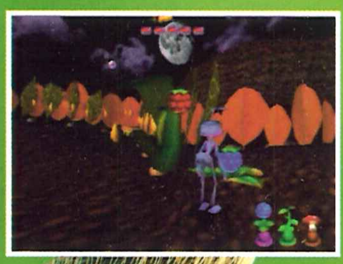
1 Antes de nada, coge el ítem verde que está junto a Molt.



2 Utiliza la semilla para coger los otros dos ítems que quedan y crea una planta para hacerte con el ítem morado.



3 Transporta la semilla de un sitio a otro y no dejes de coger las letras que flotan en el aire.



4 Haz crecer una planta de moras para aumentar la potencia de fuego. Esquiva las moras rojas o tendrás que volver a hacer crecer otra mora.



5 ¡Enfréntate a Molt y dale su merecido!



Nivel 13: SALVA A ATTA DE HOPPER



1 Salta sobre Tuck y Roll para coger los ítems verdes. En el primer desnivel, a la izquierda, hay otro ítem verde más. Avanza hasta el siguiente desnivel y coge un ítem verde y otro azul. Coge una semilla y haz crecer rosas para coger los ítems dorado y azul que hay en el segundo desnivel.



2 Ve al tercer desnivel y genera una planta cañón para hacer caer la semilla que transporta el saltamontes volador. Con ella en tu poder ya puedes coger las cuatro letras, que están flotando encima de los distintos desniveles.



3 Dirígete a la piedra que sobrevuela Hopper y coge, utilizando una rosa, el ítem azul que hay junto a ella. Genera una planta de súper salto y utilízalo para coger el ítem dorado que se halla sobre el pedestal del cuarto desnivel.



4 En el tercer desnivel, genera una planta aérea junto a la pared y haz subir una semilla al nivel superior. Colócala sobre el pedestal y elimina al saltamontes volador. Ya dispones de dos semillas móviles.

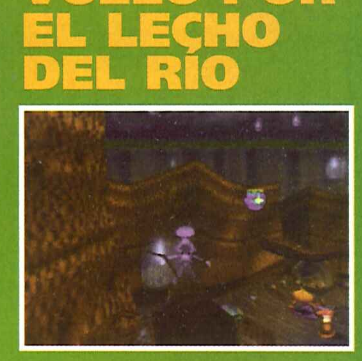


5 Transpórtalas hasta la zona donde comenzaste el nivel y úsalas para coger los dos ítems dorados. El primero está encima de un girasol, y el segundo sobre un tronco. Creando plantas aéreas no tendrás problemas.



6 Coge una semilla y llévala hasta la piedra que sobrevuela Hopper. Haz crecer una planta púrpura de las que disparan y disfruta viendo como se carga a Hopper. Reúnete con Atta.

Nivel 14: VUELO POR EL LECHO DEL RÍO



1 Acabar este nivel es muy difícil, así que procura volar siempre a ras de suelo, excepto cuando vayas a chocar con un enemigo. Nada más comenzar, toma siempre la primera desviación a la izquierda y encontrarás la mora.



2 Gracias a ella podrás eliminar a los enemigos sin tener que modificar tu altura de vuelo. Si continúas por la izquierda, llegarás hasta la baya de oro, necesaria para acabar el nivel.



3 Con la baya ya puedes eliminar definitivamente a los enemigos y recorrer más fácilmente los cañones laterales en busca de las cuatro letras. Si lo que quieres es salir del nivel, ve siempre hacia delante.

Nivel 15: SALVA A LA COLONIA



1 Busca una semilla y utilízala para coger el único ítem que está a ras de suelo (es dorado).



2 Ve subiendo esa misma semilla por el palo que está apoyado sobre la piedra en la parte central.



3 Genera un diente de león y una planta aérea justo delante de la dirección en la que quieras impulsarte para ganar altura. Coge los ítems de los bloques de piedra colindantes.



4 Cuando hayas cogido todos esos ítems, baja hasta el suelo otra vez y busca una barrera de madera. Dispara con todas tus ganas a Hopper hasta que huya y la rompa, dejándote el paso libre.



5 En esta zona, utiliza una semilla para crear plantas aéreas y coger todos los ítems. Luego busca a Hopper y véncele cuatro veces consecutivas. Tendrás que situarte en sitio elevado, así que no pierdas la semilla y genera plantas aéreas.



6 Hopper huirá de nuevo rompiendo una segunda barrera. Ve subiendo por los escalones de la montaña. Cuando veas a Hopper, dispárale para hacer que siga subiendo. Al subir verás la baya de oro flotando en el aire. Cógela y sigue subiendo.



7 Al llegar arriba, tendrás que disparar sin cesar a Hopper. Si te ves muy mal, hay una semilla detrás del árbol caído con la que puedes reponerte. Tras unos cuantos disparos, verás como el pájaro acaba la faena.

La extinción de los dinosaurios



Nivel 1: Port of Adia

1 Para liberar de su jaula al primer chico, tienes que rodearla y subir por las rampas que hay detrás al piso de arriba. Allí encontrarás una palanca que abre la jaula y activa una pasarela que te permite poder llegar a ella.

2 ¿No sabes dónde encontrar el segundo fusible? Mira cerca del primer barco que encuentres y verás un barril. Dispárale y lo encontrarás en el hueco. Tienes que colocarlo en el activador de la baliza que está sobre las cajas cercanas.

3 Tras llegar a la zona de los dos barcos, encontrarás la tercera baliza detrás de unas cajas. Mata al enemigo de la rampa y encontrarás el fusible. Si avanzas encontrarás una palanca. Actívala y habrás dado el primer paso para encontrar a la segunda niña. Sigue avanzando.






4 Activar la palanca anterior ha puesto en marcha un sistema de palancas y puertas que te llevarán hasta la segunda niña. Antes de bajar a por ella, mata a los dos enemigos que aparecen. Tras ésto aparecerá el interruptor que abre la jaula.

5 ¿Has visto la cascada? Seguro que esconde algo interesante. Para abrir el panel secreto tienes que subir a un edificio que hay cerca del estanque, saltar a la ventana más cercana y activar la palanca. Llave al canto.

6 Cuando llegues a la zona de las estatuas (¿bonitas, verdad?) te encontrarás sin camino por el que continuar. Seguir adelante es tan sencillo como buscar, en una de las esquinas donde cae agua, dos interruptores que abren un pasadizo.

7 Tras el pasadizo de las estatuas verás una escalera rota. Sube por las columnas y salta a ella. Activa la palanca que hay arriba y entra por el pasadizo de la izquierda. Abajo está la tercera niña.






8 Seguro que esta palanca que ves arriba te estará dando más de un quebradero de cabeza. Si no sabes cómo continuar, sube a la cabaña que hay junto a la rampa por la que llegas a esta zona y mira a la izquierda. Activa la palanca y podrás seguir.

9 Tras la puerta de abajo te encontrarás frente a otra escalera rota, pero esta vez no hay columnas desde las que saltar. Entra en las casas cercanas y activa varias palancas para hacer que la escalera descienda.

10 En la zona de las cabañas, te encontrarás con unas cajas sobre las cuales hay una palanca. Actívala y se abrirá un pasadizo en el cual hay una nueva palanca. Muévete por toda la zona y se activará una plataforma con la que llegar a la última niña.

11 Ahora prepárate: en todos los niveles tienes que defender un Tótem de energía, y aquí tienes el primero. Una horda de enemigos intentará destruirlo. Para acabar con ellos, utiliza la Shotgun desde un lugar elevado. No bajes o lo tendrás crudo.

Nivel 2: River of Souls






1 Monta sobre el triceratops y alucina con sus misiles laterales. Utilízalos para cargarte a los enemigos que te disparan desde las torres lejanas. Hasta que no acabes con ellos, no se abrirán las puertas.

2 Tras pasar la zona de los puentes, llegarás a unas fuentes. Si no sabes cómo seguir, prueba a meterte en los huecos que hay bajo las escaleras y coge varias piezas. Encájalas en los huecos de la barandilla.

3 Bien escondida está la siguiente palanca. Toma aire y sumérgete en este estanque que verás una vez pasada la puerta de la zona de las fuentes. Abajo encontrarás la palanca.

4 Con ella habrás abierto la habitación de la derecha, pero no entres todavía. A la izquierda hay otra habitación donde encontrarás el interruptor que activa el portal. Vuelve atrás y entra en él.






5 Tu primer objetivo está cerca. Localiza este palacete y activa la palanca que hay tras él. Entra, activa otra palanca y entrarás en la primera Soul Gate. Para cargártela, dispara al objeto azul de arriba. Una menos.

6 En la zona ajardinada, tendrás que disparar a las palancas de la parte superior para hacer aparecer una torre. Teletranspórtate y, tras un laberinto y un pasaje submarino, verás a la primera Sister of Despair.

7 ¿Atascado? Busca una columna y empuja los cuatro resortes que tiene en sus lados. Así activarás una serie de puentes elevados y podrás continuar tu camino.

8 Para abrir esta reja tienes que localizar y disparar al resorte que hay en la parte de arriba. Teletranspórtate y te encontrarás en un ominoso cementerio donde te espera la segunda Sister of Despair.



9 ¿Creías que se habían acabado los chapuzones? Pues para poder continuar tendrás que meterte en uno de estos estanques y localizar un pasaje submarino que te llevará hasta otra llave del Nivel 4.



10 Si has logrado llegar hasta esta rampa, continúa por ella y entra en la segunda puerta a la derecha. Allí te espera la pluma. Regresa al portal que dejaste atrás y cogerás el primer talismán de la aventura.



11 Si te cargas a los enemigos se abrirá la puerta de este templete. Coge otra llave más y activa la palanca que deja abierto el camino hasta la segunda Soul Gate. Ya sabes lo que tienes que hacer aquí.



12 Regresa a la rampa donde encontraste la pluma y al final de ella encontrarás un teletransporte que te llevará a otro cementerio. Busca todas las palancas que hay en los panteones para abrir las puertas.



13 Estás muy cerca del final. Dispara a las palancas que hay a ambos lados de esta puerta de rejas y entra en los dos panteones. Coge las llaves y encájalas en la pared para que se abra la reja del centro. Dentro te espera la última Sister of Despair. Y después... ¡a defender el Tótem!

Nivel 3: The Death Marshes



1 Tras cruzar el puente del principio (ignora el símbolo del talismán) y saltar corriendo por los troncos flotantes, llegarás a una hoguera. De ahí sale un pasillo al final del cual encontrarás la primera llave.



2 Localiza esta estructura y en las proximidades encontrarás un puente de madera. En un edificio está el primer prisionero. Vuela el candado de un disparo y luego vuelve al teletransportador y utilízalo.



3 ¿Te encuentras frente al puente roto que hay a la izquierda de los edificios? No te preocupes, porque puedes seguir por el barro. Los ítems rojos que hay después te indican el camino hacia otra carga.



4 Colócate en el puente que lleva hacia el primer prisionero y calcula el salto para llegar hasta el camino lleno de ítems. Te costará un poco realizar ese salto, pero tras varios intentos seguro que lo consigues.



5 Te encontrarás frente al primer Depósito de armas. ¿Asustado por los candados? No tienes que ponerte a buscar nada: vuélalos con uns cuantos tiros bien colocados, entra y sal corriendo antes de que explote.



6 Localiza la torre de vigilancia y avanza por el camino que hay a su izquierda. Activa el interruptor del portal, vuelve y sube a la torre. Salta hasta el tejado que verás, entra en el portal y coge otra pieza del Nuke.



7 Con el teletransportador que viste antes, podrás llegar hasta un nuevo camino de madera que lleva a una torre. Sube a ella y salta al muro cercano. Coge la carga de abajo, vuelve atrás y ve por el camino de piedra. Ahí está el segundo Depósito.



8 Seguro que te has quedado atascado a la entrada de esta fortaleza y no sabes cómo continuar. Lo que tienes que hacer es saltar con gran precisión a la escalera de la izquierda y subir por ella. ¡Voila!



9 Cuando veas las calaveras, tendrás que atravesar un puente. Al intentar cruzarlo, te atacarán montones de enemigos. Acaba con ellos y con los centinelas de las torres y libera al prisionero de la derecha.



10 A través del teletransporte que está dentro de la habitación que has abierto un poco antes, llegarás a un camino lateral. Síguelo y encontrarás sendas jaulas con prisioneros en su interior. Libéralos sin dudar.



11 Sigue avanzando por un camino repleto de ítems y cuando encuentres un muro resquebrajado, sube por él. Al otro lado encontrarás la pluma, pero todavía no puedes usarla. En su lugar, baja y rescata al prisionero.

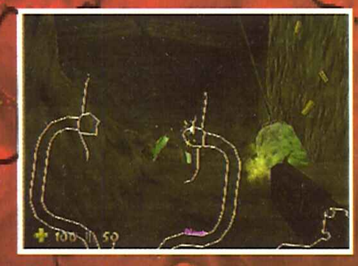


12 Cuando llegues a un teletransporte con una escalera a la izquierda, sube por ella y camina por el muro en dirección contraria. Coge la carga explosiva, activa la Cámara, coge la pluma del águila y entra en el portal. Ya tienes el Breath of Life.



13 Con el teletransporte que está cerca del último depósito de municiones, llegarás a otra llave. Cuando la cojas, se llenará todo de enemigos, así que cárgatelos a través de las rejas antes de cogerla y así no tendrás problema.

Nivel 4: Lair of Blind Ones



1 Cuando llegues a la puerta cerrada dentro del agua, activa la palanca de calavera y entra en los huecos laterales. Al final de cada uno mira arriba y dispara a los interruptores.



2 Tras coger la pluma en las cascadas, déjate caer por el agujero y caerás en una zona inundada. En una pared (mira la captura) hay un resorte que abre un pasadizo sumergido.



3 El primer Conducto de Ventilación está detrás de este hueco desde el que te dispara el Blind One. El salto es arriesgado, pero se puede hacer. Una vez allí, coloca la llave en el hueco y la carga en la piedra grande.



4 La zona de los túneles sumergidos es sin duda la más complicada de todo el juego. Tienes que encontrar dos salas con plataformas giratorias. En la primera hay un interruptor, y en la segunda otra carga.



5 Después, utiliza el Torpedo Launcher para localizar rápidamente dos teletransportadores. El primero te lleva al segundo Conducto, mientras que el otro te trasladará a otra zona.



6 Tras descender por varios salientes y pasar los pozos de lava, llegarás a una caverna. A la izquierda hay un Blind One. Deshazte de él y justo detrás verás un hueco oscuro. Aunque no lo parezca, esconde un interruptor.



7 Después de entrar en el portal y coger otra pieza del Nuke, seguro que no sabes por dónde continuar. Pues es tan sencillo como tirarte -créenos- por el hueco que hay detrás del portal. Llegarás a una zona de lava.



8 Tras matar a las arañas y a los Cave Worm para desbloquear las puertas, llegarás a una zona con una cornisa llena de Blue Health. Ignóralo y ve a la izquierda. Bien oculto detrás de una piedra verás un caminito.



9 Mata al Blind One, a las Arañas, avanza y ve a la izquierda. Sube y ve por la plataforma de en medio. Luego ve a la derecha y realiza un arriesgado salto al saliente de ítems rojos.



10 Deducir que hay que continuar por aquí no es fácil. Tras coger el Cerebral Bore, tienes que saltar y mirar desde la plataforma a la parte inferior izquierda. Hay un camino lleno de Blue Health que lleva a otra llave.



11 Otra situación similar: tras matar al Blind One te encontrarás frente a tres cargadores del Cerebral Bore. Mira detrás y verás un saliente abajo. Salta ahí y hallarás la tercera carga. Luego coge las llaves de las dos habitaciones.

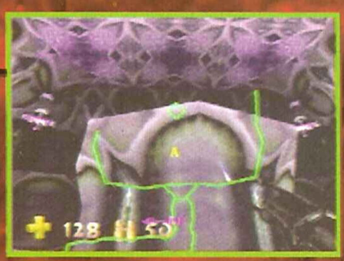


12 Tras volar el último Conducto, entra en el teletransportador y te encontrarás en el punto 11. Retrocede hasta la cornisa donde estaban los Blue Heath y sube. En la bifurcación, ve a la izquierda y coge la llave.



13 Entra en el portal y te enfrentarás a GoldenEye, el jefe de los Blind Ones. Acaba con sus tentáculos, luego dispara al ojo y de nuevo a sus tentáculos. Entre medias, cárgate a las oleadas de babosas con el Shreder.

Nivel 5: Hive



1 En este nivel hay muchas habitaciones sin salida aparente que se resuelven simplemente disparando a las ametralladoras del techo.





2 Cuando llegues a una gran caverna, utiliza la mirilla para eliminar a los bichos y luego activa el mapa. Colócate al borde del saliente y salta a las plataformas que hay abajo.



3 Tras mucho vagabundear llegarás hasta la llave del Nivel 6. Cógela y antes de irte vuela un muro falso de esa misma habitación. Ahí tienes escondido el interruptor del portal.



4 ¿Ves esta pantalla? Pues aunque parezca un suicidio tienes que saltar hasta ahí abajo. Lanza una bengala primero para iluminar bien la plataforma y elimina al enemigo.



5 Cuando llegues a una caverna muy amplia con un extraño artefacto a la entrada, busca unos ítems amarillos a la izquierda. Dispara detrás de ellos para dejar al descubierto una sala.



6 Después de haber activado el portal, ve hacia la izquierda y salta con mucho cuidado de plataforma en plataforma. Al final de todas ellas verás flotando la pluma del águila. Cógela, por supuesto.



7 Tras obtener el Whisper Talisman, regresa al lugar donde cogiste la pluma y teletranspórtate. De nuevo, confía en nosotros y salta al agua. Bucea y encontrarás un pasadizo sumergido.



8 Después de recorrer un pasillo largo y extraño, acabarás en una habitación llena de huevos. Liquídalos y en la habitación central encontrarás un embrión. Dispárale sin parar y corre.



9 Tras reventar al segundo embrión de la Reina, retrocede hasta el puente por el que fuiste antes, ve hacia la y izquierda lánzate al agua. Busca por ahí cerca un pasadizo que lleva a una nueva zona.



10 Coge la llave que hay tras la columna de la entrada, luego la que está detrás de un árbol, después la que está a la izquierda de la puerta del nivel y finalmente sumérgete en este lago para coger la última.



11 Tras acabar con el último embrión llegarás a una zona donde no hay salida aparente. Tienes que escalar por la primera columna ayudándote de una especie de substancia negra, pero antes elimina al Soldier.

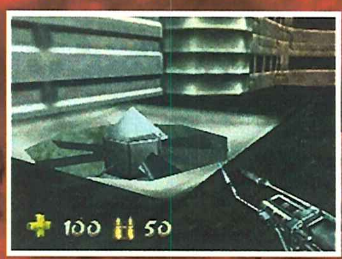


12 Al teletransportarte te encontrarás en la Sala del Ordenador. Coloca las cargas que has ido cogiendo en cada una de las columnas y aléjate antes de que todo salte por los aires. Ya sólo te falta defender el Tótem.



13 Y aquí tienes a la Reina Mantid. Cárgate a los Mites y dispárale. Cuando se meta en el capullo colgante, lanzará sobre ti más Mites. Esquiva sus rayos y atácale con todo lo que tengas. Mucha suerte.

Nivel 6: Primagen's Lightship



1 Tras avanzar dos veces por la izquierda y una a la derecha, activa el teletransportador. Ve a la derecha y llegarás a una habitación con un ventilador. Ponte sobre él y pulsa salto y adelante. Coge el Capacitador.



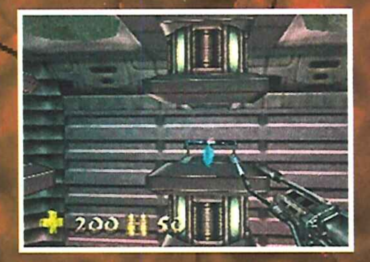
2 Aparentemente no puedes coger estos dos capacitadores, pero hay un truco: coge carrerilla y cuando llegues al borde de la plataforma, déjate caer y salta mientras estás en el aire. ¿A que no era tan difícil?



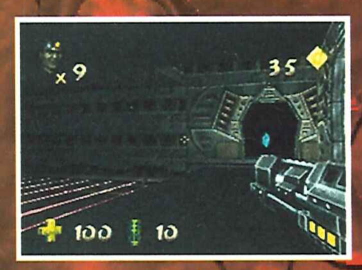
3 Tras avanzar bastante utilizando el símbolo del Whisper Talisman, te encontrarás ante un tótem de energía. Es la hora de utilizar los capacitadores y colocarlos en los cuatro lados del Tótem.



4 Una vez de vuelta en la zona de la llave Primagen, entra por la puerta que se acaba de abrir y tras avanzar verás una plataforma difícil de alcanzar. Asciende por el ventilador y utiliza la técnica de salto de antes.



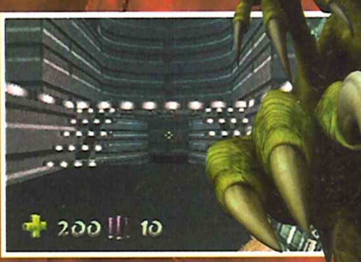
5 En un lateral verás unas extrañas plataformas con Capacitadores. Para llegar hasta ella, utiliza con mucho cuidado los ventiladores. Coger el último te supondrá situarte en la plataforma del lateral izquierdo.



6 En la habitación del suelo láser, tienes que activar los botones de la consola de control y correr rápidamente hacia una de las puertas laterales. Coge el Capacitador y repite la operación con el segundo.



7 Tras la aventura por los conductos de ventilación, llegarás a un Símbolo de la Fe. Haz honor a su nombre y colócate sobre él para dar un enorme salto hacia el otro extremo. Ya que estás aquí, puedes activar la palanca.



8 Abrir esta puerta te costará: sube, entra en la habitación lateral y pulsa el botón. Ve corriendo hasta la otra habitación lateral, pulsa otro botón y baja para entrar en la puerta del centro. Tras ella hay otro Tótem.



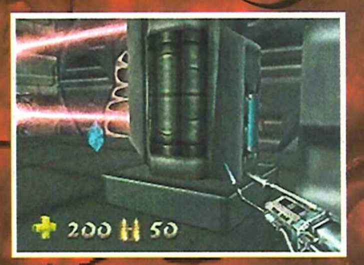
9 Tras cambiar la polaridad y avanzar, te encontrarás de nuevo junto a la llave Primagen. Como seguro que ya estás hecho un lío, te mostramos la puerta por la que debes continuar. De nada.



10 Coge todos los Capacitadores que veas y continúa hasta llegar a una extraña máquina. No te cortes y vuélala, que es uno de tus objetivos. Pero no te vayas todavía, que oculta detrás de ella hay un interruptor.



11 Para completar tu tarea destructiva tendrás que reventar el ordenador que encontrarás a continuación, con lo que te habrás librado de la segunda planta de montaje. Oculta tras el ordenador hay una pluma.



12 Coge los cristales azules de las columnas que hay más adelante, avanza y cámbialos por los rojos donde los lásers que te impiden llegar a la puerta. Ve a la izquierda y utilízalos para destruir la planta. Luego ve por donde los lásers.

Nivel 6: Los jefes finales



1 No te asustes, pero aquí tienes a la mismísima Madre Alien. Te atacará tres veces antes de largarse, y te costará hacer que se vaya. Para empezar, dispárale al corpachón con lo más fuerte que tengas.



2 Después tienes que acertarle a sus tentáculos. Lo peor viene al final, cuando se impulsa hacia el techo para intentar caerte encima. Atácale desde lejos mientras evitas los desprendimientos de rocas. Valor.



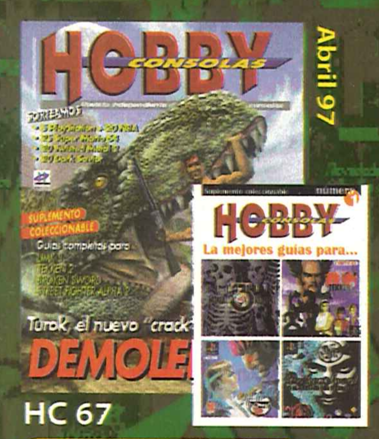
1 Si creías que habías terminado, sentimos decepcionarte, porque para culminar tu aventura tienes que eliminar al poderoso Primagen, que también te atacará tres veces. Primero elimina a los bichos que te lanza.



2 Espera a que salga de su consola de control y dispárale. Tras herirlo, comenzará a volar. Utiliza los misiles teledirigidos para darle y luego cuidado, porque intentará hacerte caer. Dispara a sus alas y está hecho.



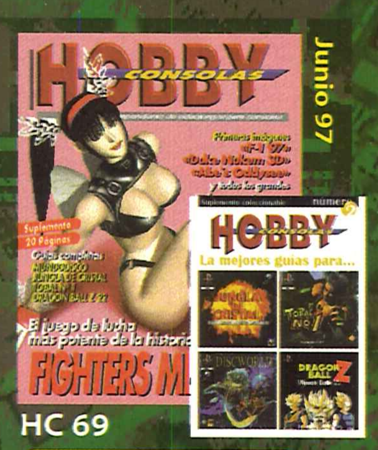
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

Guías completas:
UMK 3 Broken Sword
Tekken 2 Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

Guías completas:
Mundo Disco Tobal Nº1
Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade Bloody Roar
Masters of Teräs Käsi



Junio 98

HC 81

Guías completas:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie Mortal kombat 4

Octubre 98

HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 EA Sports



Noviembre 98

HC 86

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Apocalypse Formula-1 '98



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
FIFA '99 Turok 2



Enero 99

HC 88

Reportajes:
Metal Gear Los primeros juegos de Dream Cast
Ridge Racer 4 Los mejores del 98



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
Carmageddon Reportaje Game Boy
Guía de Imprescindibles Metal Gear Solid

Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66



HC 68



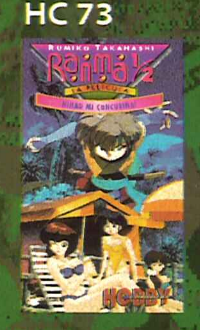
HC 70



HC 72



HC 73



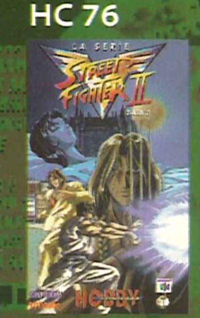
HC 74



HC 75



HC 76



HC 84

HC 85



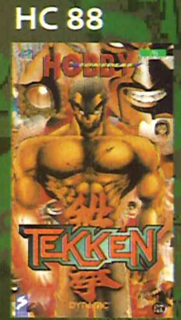

HC 86



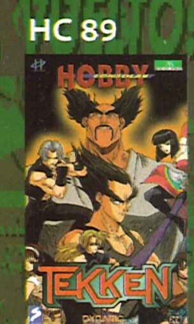
HC 87



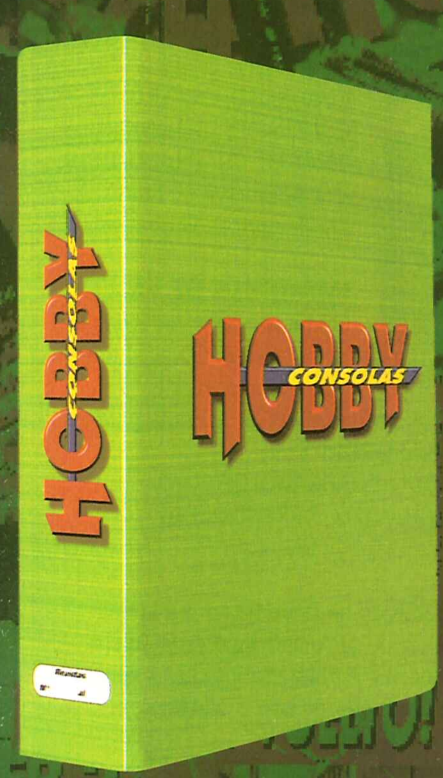
HC 88



HC 89

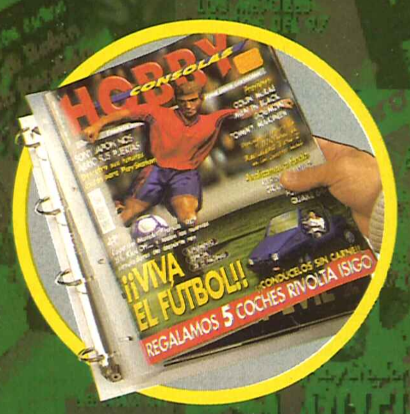


- Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
- Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- Nº 84: FUSIÓN. DB 15
- Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- Nº 88: TEKKEN
- Nº 89: TEKKEN 2



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, **¡pide unas tapas!**

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.



Trucos

ACTUA SOCCER 3



EQUIPO S XXX:
Usa SEXY FOOTBALL para conseguir este equipo que aparecerá bajo CHT1. Aunque algunos estaréis pensando en un equipo muy... especial sentimos deciros que se trata de un equipo de estrellas como Ronaldo o Pelé.

NHL 99

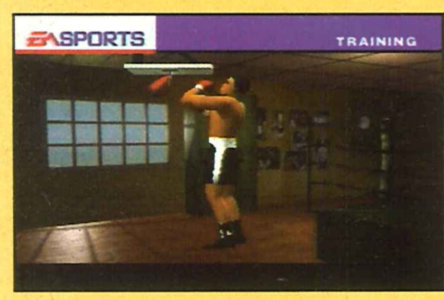




MUCHOS CÓDIGOS:
Todos los códigos que vienen a continuación se introducen como passwords dentro de la pantalla de opciones. Una vez lo hayas introducido, pulsa START para confirmarlo y comienza una partida.

- Grandes cabezas (graciosos): BRAINY
- Grandes jugadores (compáralos con el árbitro): BIGBIG
- Rápido (difícil de manejar): FASTER
- Sin porteros (imagínate lo fácil que es marcar gol): PULLED

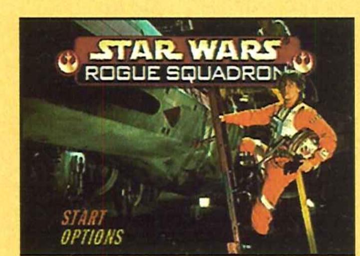
KNOCKOUT KINGS



MÁS ENERGÍA
Dentro del modo "Career", mantén pulsado L1+L2+R1+R2 cuando tengas la opción de golpear los sacos de velocidad entre combate y combate. De esta forma te recargarán de 2 a 8 puntos, dependiendo del tiempo que mantengas pulsados los botones. No nos negarás que con este sistema conseguir que el ascenso hasta el puesto número uno te va a resultar mucho más fácil y rápido.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

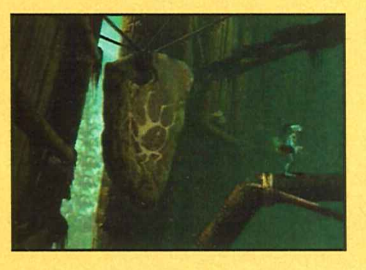




LA FOTO DEL STAFF:
Si pensabas que había acabado la lista de trucos de este juego estabas muy equivocado. Aquí tienes éste que, aunque no te va a ayudar en absoluto, te servirá para conocer las caras del equipo que ha elaborado el juego. Basta con que introduzcas este código en la pantalla de passwords: BLAMEUS. Tampoco son tan feos como para que se hayan escondido... ¿no?

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE





SELECCIÓN DE NIVEL:
Para activar este truco ve a la pantalla del menú principal y pon el cursor sobre "Options". Ahora presiona R1 y, sin soltarlo, pulsa ABAJO, DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DCHA., IZQ. Aparecerá un menú donde podrás elegir nivel.

IMÁGENES DE VÍDEO:
El método para ver todas la imágenes del CD es el mismo que antes: presionar la combinación que os damos ahora con el cursor sobre la palabra "Options" y sin dejar de presionar R1.
El truco es ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DCHA., IZQ., ARRIBA, DCHA.

CLAVES SONORAS:
Presiona R1 en cualquier momento de la partida y pulsa sin soltarlo ARRIBA, CÍRCULO, IZQ., X, ABAJO, CUADRADO, DCHA. Con ello conseguirás no tener que aprenderte las claves sonoras que te darán a lo largo del juego porque con cualquier sonido lo tendrás resuelto.

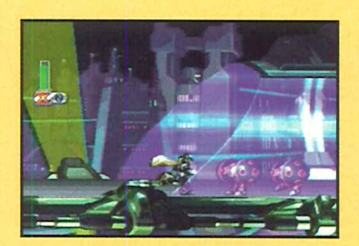
DE COLOR VERDOSO:
Con este truco conseguirás ver los pedos. Mantén pulsado R1 y presiona ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, X.

MEGAMAN X4



LA MEJOR ARMADURA

Ilumina a Megaman en la pantalla de selección de personaje y pulsa CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ. (x 6); después presiona L1+R2 y pulsa START. Debes ahora pulsar R1+R2 hasta que el juego comience.



TAMBIÉN PARA ZERO

Selecciona a Zero, presiona R1 y pulsa seis veces DCHA. Ahora presiona CÍRCULO y pulsa START para que comience la partida.

SILICON VALLEY



NIVELES Y OTRAS COSAS:

Todos los trucos que ofrecemos a continuación se introducen en la pantalla de pausa, una vez comenzado el juego. Cuando veas que el truco ha funcionado (se escucha un pitido), quita la partida para poder seleccionar el nivel que prefieras en los cinco primeros trucos. Los otros dos se activan automáticamente sin tener que salir de la partida, simplemente quitando la pausa.

Europa: ARRIBA, ABAJO, L, Z, ABAJO, ARRIBA, Z, ABAJO
Hielo: ARRIBA, ABAJO, L, Z, ABAJO, DCHA.-C, Z, ABAJO
Jungla: ARRIBA, ABAJO, L, Z, ABAJO, IZQ.-C, Z, ABAJO
Desierto: ARRIBA, ABAJO, L, Z, ABAJO, IZQ., Z, ABAJO
Final: ARRIBA, ABAJO, L, Z, ABAJO, DCHA., Z, ABAJO
Nuevo punto de vista: ARRIBA, L, Z, ABAJO, IZQ., Z, ABAJO, ARRIBA
Al revés: L, ABAJO, Z, L, ABAJO, ARRIBA, L, IZQ.
Personaje Cabezón: Z, ABAJO, ARRIBA, L, DCHA., L, IZQ., DCHA.





TRUCOS A LA CARTA

LUIS ALBERTO GONZÁLEZ

*Se trata del juego **Forsaken.** No logro encontrar el cristal del nivel Nave Prisión. Les cuento que soy de Argentina y tengo la versión del juego de los EE.UU. Si me lo pueden responder por e-mail lo más rápido posible se lo agradeceré pero no estaría mal que lo realizaran también en la revista, que es de una gran calidad. No me digan que me compre la guía que salió de PSX en la que se habla del juego en cuestión porque no llegó a Argentina. Si tienen la resolución completa les pido que me la manden, como un archivo adjunto al e-mail. O.K. Bueno desde ya muchas gracias. Espero su respuesta.*

¡Macho, vaya rollo que tienes! Bueno, ahí va tu respuesta. Cuando entras en la armería de este nivel (que tiene a la derecha un interruptor) hay a la derecha una escotilla que te lleva a un pozo vertical plagado de naves. Abajo está el cristal.

FRANCISCO, ELCHE (ALICANTE)

*Hola, me llamo Fran y soy poseedor de una Game Boy. Os agradecería mucho que me dijerais cómo pasar en el juego **The Legend of Zelda** el nivel 4, Angler's Tunnel. Llego a una habitación con agua y un cofre, me suena la musiquita de que tengo que hacer algo pero no se cómo pasar de ese nivel. Por favor, ayúdame. Gracias.*

Lo único que debes hacer en esta sala es poner una bomba sobre la baldosa que hay en ella que parece medio quebrada. Haciendo esto conseguirás una llave.

L. TOMÁS GARCÍA SÁNCHEZ

Hola soy Luisito y quisiera que alguien me dijese dónde puedo encontrar la materia de invocación de los caballeros de la tabla redonda, que ya tengo un chocobo dorado pero no sé donde c _ _ _ está.

Está en una isla de la parte superior derecha del mapa. Nada más llegar encontrarás la cueva donde se esconde la materia. No era tan complicado ¿Verdad?

ALEJANDRO MARCOS ARAGÓN (MADRID)

*Hola, me gustaría mucho que me mandarais trucos para **Wipeout 2097.** Gracias.*

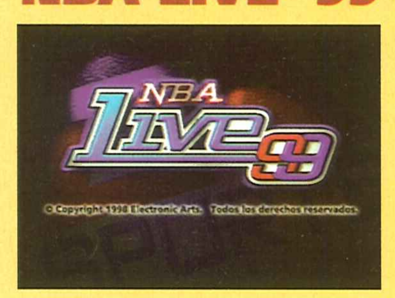
Este truco se activa durante una partida normal del Wipeout de Saturn. Presiona L+R+ABAJO y , sin soltarlos, pulsa A, A para que una vez que hayas utilizado un arma aparezca otra reempazándola. Si tu juego no es de Saturn, lo sentimos, pero no tenemos otro.

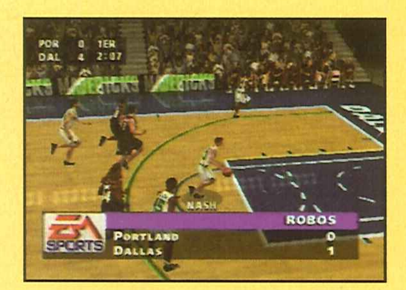
ANTONIO BAÑOS

*Hola: Soy Antonio y me gustaría que me mandases algún truco o algún código que funcione (todos los que he adquirido de Internet no funcionan) del Juego de Play Station: **Herc´s Adventures.** Tengo el cartucho de Action Replay y llevo horas buscando códigos en Internet, pero ninguno me funciona. No me importaría si en vez de código fuera algún truco. El que he encontrado tampoco me funciona. Muchas gracias de antemano y un saludo.*

Estos son los códigos de nivel:
Hydra/Medusa/Escudo/Medusa.
- Centauro/Hercules/Minotauro/Arquero.
- Centauro/Escudo/Hydra/Hercules.
-Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado.
- Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro.
- Yelmo/Pegaso/Hercules/Arquero.
- Soldado/Escudo/Escudo/Rayo.
- Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso.
- Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.

NBA LIVE '99







LOS MEJORES EQUIPOS:

Ve a Exhibición y selecciona "Equipo Personal". Ahora introduce los siguientes nombres de equipo y localizaciones para activar los nuevos equipos. Recuerda que para poner las letras minúsculas lo único que debes hacer es presionar R2.

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Earplugs

PASE FANTASMA:

Lo mejor para hacerte un hueco y conseguir un buen pase en baloncesto es engañar a tu defensor. Este truco te permitirá hacerlo ya que con él fingirás que estás pasando el balón. Presiona L2 + X.

TOP GEAR OVERDRIVE





MÁS COCHES:

El mes pasado te dimos unos códigos para este juego que se introducían de una manera un tanto extraña. En la pantalla del menú principal deberás presionar Z con el cursor sobre las distintas opciones siguiendo la siguiente numeración:

1- Championship,
2- Versus,
3- Set-Up
4- Credits.

Por ejemplo, si el código es 1, 4, 3, 2, 1, deberás pulsar primero Z con la palabra Championship iluminada, después con Credits, luego con Setup, Versus y por último otra vez Championship. Sabrás que el truco ha funcionado si ves un destello.
Ahora prueba con este otro y verás que cochecitos más divertidos: 4, 4, 2, 4, 3, 1, 1, 1, 2

SCARS

PASSWORDS SECRETOS:

En el menú de opciones puedes utilizar todos estos trucos.
LGSSSX: Crystal Cup
CRKKYY: Diamond Cup
DZPKKK: Zenith Cup
SDSSRT: Coche Scorpion
TRTTLL: Coche Cobra
NRNNRR: Coche Cheetah
YMSTTR: Coche Panther
Tres modos de juego más y cuatro vehículos a estrenar es un truco (bueno, varios) que no debéis dejar escapar nunca.

RALLY CROSS 2







CIRCUITO SECRETO:

Comienza una nueva temporada y utiliza BSIRHC como nombre. Presiona X para aceptar el nombre y vuelve hacia atrás para comenzar una carrera normal. Verás cómo en el último lugar de la lista aparece el nuevo recorrido.

TODOS LOS TRAMOS Y COCHES:

Si lo que prefieres es tenerlo todo a la vez, nada más sencillo. Sólo tienes que comenzar una nueva temporada y utilizar PREALL como nombre. Presiona X para aceptarlo y selecciona una carrera normal. Ahora podrás elegir, entre otras cosas, todos los coches menos el Vapor y el Radia pero podrás hacerte con ellos ganado las carreras.

FRENZY!

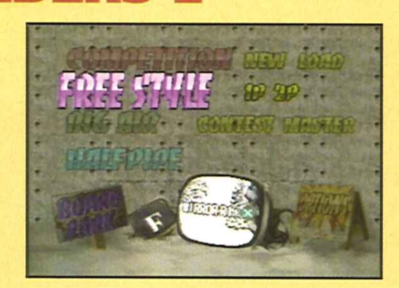
PASSWORDS:

Los códigos de nivel son siempre una buena ayuda, ¿verdad?

Nivel	Password	Nivel	Password
2	ADRIAN	6	FLATPACK
3	CORRODE	7	SPOOKY!
4	GLUGGLUG	8	BOSSMAD!
5	SNOWBALL	9	RUNAWAY!

COOLBOARDERS 2

NUEVAS PISTAS:
Con este truco tendrás acceso a 10 nuevas pistas, pero te advertimos que conseguirlas no es nada sencillo ya que debes realizar la combinación en menos de cuatro segundos. Ve a la pantalla del menú principal e ilumina las opciones siguiendo este orden: FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR Y FREE STYLE. Una vez lo hagas pulsa diez veces X sin dejar de presionar L1 y L2.





MODO ESPEJO:
Para poder activar este truco tendrás que haber abierto todas las pistas utilizando tan sólo tu habilidad. Cuando lo hayas conseguido presiona R1 y CIRCULO en el modo de juego Free Style.

TRUCOS A LA CARTA

ALEX LUJÁN (VALENCIA)
Hola, Me llamo Alex y tengo una SNES. Quisiera algún truco para ***Donkey Kong Country 2****. Espero que me atendáis y gracias.*
Para Acceder al test de sonido del DKC2 elige una partida nueva, sitúa el cursor sobre Dos Jugadores y presiona Abajo cinco veces. Si ahora pones el cursor sobre esta nueva opción y pulsas de nuevo cinco veces Abajo aparecerá una opción llamada "Cheat Mode" (un nombre sugerente).

JOAQUÍN ESCUDERO ARCE
Hola, me llamo Joaquín, y me gustaría que me dieseis trucos de ***Warcraft 2****. Muchas gracias.*
Introduce estos passwors de forma normal y corriente.
Gasolina: VLDZ
Magia: VRYLTTL
Mapa: NSCRN
Modo Dios: TSGDDYTD

MIGUEL (VALENCIA)
Hola, tengo una PlayStation y el juego ***Independence Day****. Seguro que hay algún truco para conseguir todos los niveles porque de Las Vegas no puedo pasar, es muy difícil. Es un gran juego y por un nivel es una pena dejarlo.*
¿Un gran juego? Bueno. Que nosotros sepamos no hay ningún truco de selección de nivel, pero te podemos dar el password del nivel que te queda para cada uno de los tres niveles de dificultad.
Nave Nodriza
Fácil: 399HG
Medio: 399MH
Difícil: 399QH

LIBERO GRANDE



MUNDIAL DE FRANCIA:
Selecciona en la pantalla del menú principal "International Cup" e ilumina la opción "New Game". Ahora presiona L1+L2+R1+R2 y pulsa CíRCULO. Los equipos que verás después son exactamente los mismos que en el mundial de Francia de 1998.

COLIN McRAE RALLY

MUCHOS Y GENIALES:
Todos estos códigos se introducen como si fueran el nombre de un corredor:

BACKSEAT: Funciones de copiloto.
BLANCMANGE: Comienza a jugar en el modo Rally o Trial Mode y nuestro coche será gelatinoso (tambaleante).
BUTTONBASH: Aceleración estilo "track & field". Pulsa alternativamente X y Círculo para acelerar. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
DIRECTORCUT: Permite "jugar" con las repeticiones.
FORKLIFT: Dirección en las cuatro ruedas.
FORKLIFT: Tracción trasera. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
HELIUMNICK: Cambia la voz del copiloto.
KITCAR: Activa la función Super Turbo. Pulsa SELECT cuando la barra verde esté llena. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
MOREOOMPH: Motores con el doble de potencia.
NIGHTRIDER: Conducir siempre de noche. Algunos de los circuitos cerrados están ahora abiertos.
OPENROADS: Habilitar todas las pistas.
PEASOUPER: Modo niebla. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
PEASOUPER: Niebla en todos los escenarios
SHOEBOXES: Habilitar todos los coches.
SILKYSMOOTH: Mayor velocidad de secuencia de planos. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
SKCART: Desconocido. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
TINFOILED: Coches metalizados. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
TROLLEY: Tracción a las cuatro ruedas. Para que funcione debes comenzar la partida en modo Rally o Trial Mode.
WHITEBUNNY: Conductor a la derecha con visión desde el interior del coche.

BODY HARVEST

OBJETOS Y OTRAS CURIOSIDADES
Siguiendo las instrucciones que ya te dimos en otra ocasión, para poder activar sin problemas estos trucos debes entrar primero en la pantalla de passwords e introducir ICHEAT.
Ahora comienza a jugar, pausa, y utiliza cualquiera de los códigos que viene a continuación.
Objetos: ARRIBA, ABAJO-C, DCHA.-C, Z, ARRIBA, IZQ.,
Un pequeño personaje: B, A, ARRIBA-C, A, ARRIBA-C, A
Jefes menos poderosos: Z, DCHA.-c, DCHA.-C, B, IZQ., DCHA.-C
Mutantes: ABAJO-C, ARRIBA, Z, Z, DCHA.-C, DCHA.
Bailando: ABAJO, ARRIBA, ARRIBA-C, ABAJO, DCHA.-C, DCHA.-C
Hasta arriba de energía y combustible: ABAJO, ARRIBA, DCHA., A, B, IZQ., DCHA.-C
Personaje negro: IZQ.-C, DCHA.-C, A, ABAJO-C, DCHA.-C, IZQ.
Piernas extrañas para tus enemigos: **IZQ., A, DCHA., ABAJO**
Autodestrucción: B, IZQ., DCHA.-C, DCHA.-C, ABAJO







ROGUE TRIP





MODO DIOS:
Nada ni nadie podrá destruirte si activas este truco correctamente.
Para hacerlo comienza a jugar y, sin pausar el juego presiona L1+R1+R2+SELECT y en la parte superior de la pantalla verás las palabras "Cheats Enable". AHora pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA con los botones L1, R1 y R2 pulsados, y verás cómo nada podrá detenerte.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

LAS PAREJAS MÁS POTENTES:
Hace poco os dijimos cómo conseguir a Armor Spiderman. Para conseguir estos otros cinco el método es el mismo: situar el cursor de la pantalla de selección en el personaje adecuado y seleccionarlo pulsando SELECT. Aquí tienes la lista de los que debes utilizar y, a su lado, el personaje que obtendrás.

Dhalsim - Shadow Dhalsim
Blackheart - Mecha Zangief
Omega Red - Mephisto
Hulk - Evil Sakura
Vega - US Agent





DARKSTALKERS 3



JUGAR CON EVIL BISHAMON:
Conseguir este nuevo luchador no es difícil.
En la pantalla de selección de luchador, pon el cursor sobre Bishamon y presiona SELECT mientras lo seleccionas. Notarás que la fuerza (además del color) es distinta.

MEGAMAN LEGENDS

INVULNERABLE TEMPORALMENTE:
Esto, más que un truco, es una pequeña estrategia para que te sea más sencillo jugar. Si saltas mientras presionas L1 + R1 harás que tu personaje sea invencible durante unos segundos, quizás lo suficiente para pensar la mejor estrategia para salir de un aprieto.



TEST DRIVE 4X4







TODOS LOS COCHES Y PISTAS:
Presiona SELECT y, sin soltarlo, pulsa L1, IZQ., L2, DCHA., L2, IZQ., L1, L1 en el menú principal. De esta manera tendrás acceso desde le principio a todas las pistas (incluido el modo espejo) y a la mayor parte de los coches. ¿Que porqué decimos la mayor parte? Sólo tienes que mirar el truco siguiente...

TRES NUEVOS COCHES:
Selecciona "Single Race" o "World Tour" como modos de juego, escoge un vehículo y, en la pantalla de transmisión, presiona L1, ARRIBA, L2, ABAJO, ABAJO, L2, L2, R2 mientras mantienes pulsado el botón SELECT si quieres jugar con un autobús escolar. Si prefieres conducir una camioneta de helados presiona R2, L2, L2, ABAJO, ABAJO, L2, L2, R1 mientras mantienes pulsado SELECT. Pero también puedes conducir un extraño coche negro pulsando R1, L2, L2, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, L2, L1 sin soltar SELECT. En los tres casos un sonido te confirmará que el truco es correcto.

SOUTH PARK

TRUCOS MUY SUCULENTOS
Todos los trucos que ves aquí se activan, como es lógico, en la pantalla "Enter Cheat" del menú principal. Ponerlos en marcha será tan sencillo como introducir un pasword normal y corriente; con la diferencia de que con ellos todo te resultará mucho más sencillo.

Personajes en el modo multijugador: OMGTKKYB
Todas las armas: FATKNACKER
Munición infinita: FATTERKNACKER
Grandes cabezas: MEGANOGGIN
Invencibilidad: ASSMAN
Elección de nivel: THEEARTHMOVED
En Blanco y negro: PLANEARIUM
El Staff: SCREWYOUGUYS

¡Menuda lista!, lo mejorcito, lo que estabas esperando. Aunque aún te queda el mejor.
Para activar todos los trucos: BOBBYBIRD

CONC



¡REGALAMOS 25 JUEGOS DE «NEED FOR SPEED»...

Si te gusta la velocidad, pisa el acelerador y participa en este concurso sobre ruedas.

Te ofrecemos la oportunidad de conseguir dos de los mejores juegos de velocidad del momento: «Need For Speed Road Challenge» para PlayStation y «Bettle Adventure Racing» para Nintendo 64..

Para participar, averigua las respuestas a estas fáciles preguntas e indica en el cupón el juego que prefieres.

¡Acelera y suerte!

1) Este Road Challege es...
a- El primero de la serie Need For Speed
b- La cuarta entrega
c- Una recopilación de éxitos

2) ¿Cuál de estos coches aparece en el juego?
a- Ferrari Testarossa
b- Ford Cougar
c- Mc Laren F- 1

3) En uno de los modos de juego podemos...
a- Apostar un coche con un amigo
b- Repostar en una gasolinera
c- Echar carreras en globo con los amigos

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ELECTRONIC ARTS
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCUENTA y sus remitentes podrán elegir entre un juego de Beetle Racing Adventure para Nintendo 64 o un juego de Need for Speed Road Challege para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el día 26 de Abril y el 26 de Mayo de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de Junio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS, S.A.

U R S O



...Y 25 JUEGOS DE «BEETLE ADVENTURE RACING»!







4) ¿De qué famosa película de Steven Spielberg se ha extraído uno de los circuítos de Bettle Adventure Racing?
a- E.T.
b- Jurassick Park
c- El diablo sobre ruedas

5)¿De qué marca de automóviles es original el escarabajo?
a- Simca
b- Wolkswagen
c- Mazda

6) ¿Cuántos jugadores pueden participar?
a- De 1 a 4
b- De 1 a 10
c- De 5 a 15

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD PROVINCIA

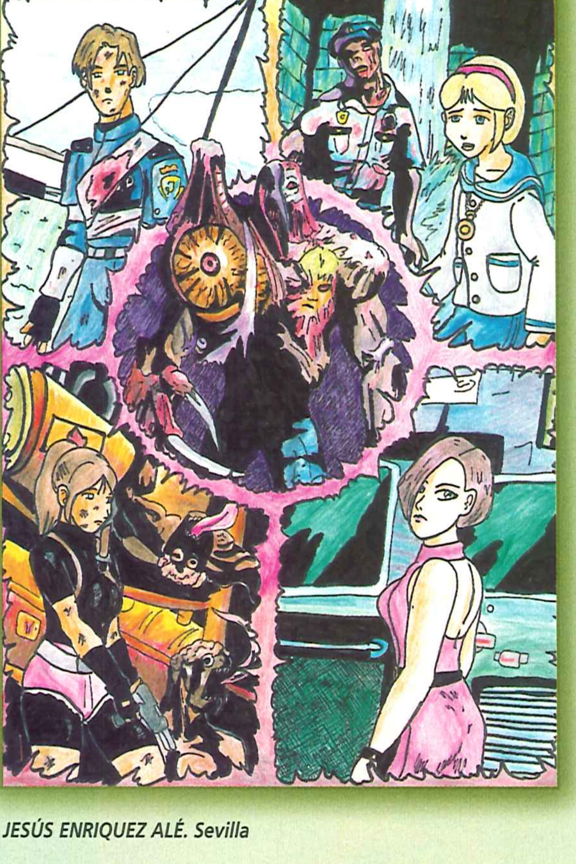
C.POSTAL TELEFONO

RESPUESTAS: •1.- •2.- •3.- •4.- •5.- •6.-

EL JUEGO QUE ELIJO ES: ■ NEED FOR SPEED ■ BEETLE ADVENTURE RACING

teléfono *rojo*

Hola, amigos. Aquí sigo al pie del cañón y, a pesar de todos los cambios que han efectuado en la revista, parece que, de momento, conservo el puesto de trabajo. Así que ya sabéis, si queréis que resuelva vuestras dudas o queréis enviarme un dibujo o cualquier cosa, enviad una carta a: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. C/Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



JESÚS ENRIQUEZ ALÉ. Sevilla

CONTENTO CON SU N64

Hola Yen, tengo una magistral y contundente N64 y las siguientes cuestiones.

¿Cómo puedo denunciar a alguien que vende chips y juegos piratas? No tengo que dar mi nombre ni nada de eso ¿no? Es que conozco dos tiendas de esa calaña.

Tienes que ponerte en contacto con la FAP, cuyo teléfono es el 91 522 46 45 y contarles lo que sepas, y no tienes porqué dar ni tu nombre ni tus apellidos ni tu equipo de fútbol favorito.

¿Qué opinas «Castlevania 64» e «Hybrid Heaven»? ¿Cuándo se pondrán a la venta?

«Castlevania» tiene que estar a punto e «Hybrid Heaven» tardará todavía unos meses.

¿Va a sacar Capcom su genial «Resident Evil» para mi consola?

Ya dijimos el mes pasado que sí, y será a finales de año.

¿Crees que «GT World Tour» superará a «Gran Turismo»?

Pues chico, cuándo lo vea en movimiento te lo diré, pero tiene una pinta muy pero que muy buena.

¿Cuánto crees que se ha explotado la capacidad gráfica de N64»?

Uf, es difícil de saber, pero nos podremos hacer una idea cuando llegue la próxima hornada de juegos, los «Perfect Dark», «Donkey 64» y «Resident Evil» y los comparemos con los que hasta ahora han llegado más alto en ese sentido, «Turok 2» y «Zelda».

¿Por qué en el N 85 de vuestra revista publicasteis que el premio a la mejor compañía en el ECTS se lo llevó Sony cuándo la que gano el premio fue Nintendo?

Pues porque uno de nuestros redactores, que ahora sólo hace fotocopias y nos sirve el café, no estaba pensando en lo que escribía en ese momento.

Christian. Valencia.



DAVID MONTIEL FRANCO. Alicante



A VUELTAS CON LA GAME BOY

Hola Yen, me llamo Patricia, tengo una Game Boy y una PlayStation y preguntas sobre ambas que deseo que me contestes.

Me gustaría que me dijeras si la Game Boy Color es buena, merece la pena y es compatible con los demás juegos de Game Boy.

Claro que es buena, es como la que tienes pero con colores. Si te gusta mucho jugar con la portátil seguro que sí te merezca la pena comprártela porque los juegos ganan mucho con los colores. Y sí, es compatible con todos los juegos de Game Boy. Además, si pones un juego normal de GB en la GB Color, lo verás en cuatro colores, que dependerán de la paleta que tú elijas

Me han dicho que para las Navidades del 99 va a salir por parte de Sony una consola de 32 bit a todo color, algo así como una PlayStation portátil, por 9.000 pelas aprox. ¿es cierto?

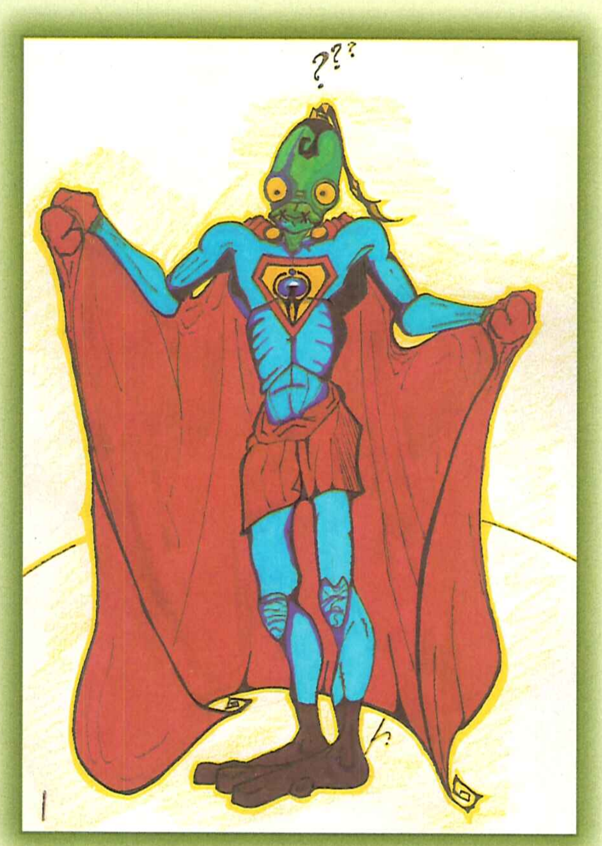
¿Dónde has leído eso? ¿En el Pronto? Hace tiempo se habló algo del tema, pero te aseguro que a día de hoy no hay nada de nada.

Tengo la GB Camera. Si me compro la GB Color ¿Se verían las fotos en color? ¿Va a salir una GB Camera para la GB Color que sea mejor que la primera?

Sí, la GB Camera te vale igual para la GB Color, y las fotos se verán a cuatro colores.

Me he pedido el juego de «Hercules» para PlayStation porque jugué una demo y me pareció bien, pero además porque regalan una funda para los CD´s de PlayStation. ¿He hecho bien o merecía más la pena comprar la funda por separado. Y también ¿me compro «Crash Bandicoot 3» o espero a que lo saquen en Platinum?

Bueno, yo creo que has



CAROLINA ORTIZ DÍEZ. Logroño

para PlayStation?
Ha habido rumores, pero no hay nada concreto.
¿Para qué sirve el Action Replay Pro Datel y Equalizer Datel?
Son unos cartuchos que sirven para conseguir trucos en tus juegos. Mediante sistemas de códigos se pueden conseguir infinidad de ventajas.
¿Está bien el juego «Music»? ¿Se puede componer música Dance o Techno?
A mí me parece una opción muy interesante si te gusta la música y tienes dotes artísticas. Tanto la música Dance como la Techno están presentes en este CD.

Domingo Fernández. Murcia.

AVENTURAS EN N64

Saludos Yen, me llamo Adrián y tengo unas cuestiones referentes a mi N64.
Me he pasado el «Zelda 64» y he alucinado como nunca con él. ¿Sabes si va a salir otra aventura o Action RPG en España en lo que queda de año? Salvando las distancias ¿me recomiendas «Mission Impossible»
¿Por qué salen tan pocos RPG en Nintendo 64 cuando hubo otros tantos para Super Nintendo?
Pues RPG vas a tener en breve «Ogre Battle 3». También tienes por ahí «Mystical Ninja: Starring Goemon», que está bien. «Mission Impossible» no es un RPG, pero te lo recomiendo porque está muy bien.
He leído en otra revista de la casa que no se va a programar la segunda parte de «1080 Snowboarding» porque los programadores se han integrado en el proceso de desarrollo de la Nintendo 2000 ¿ Es eso cierto? ¿Qué más sabes sobre esto? ¿Cuánto tiempo tarda un rumor como éste en convertirse en datos fiables?
Pues sí. Parece que esos chicos ya se han metido de lleno en la nueva consola. Te puedo adelantar extraoficialmente que la supuesta nueva consola de Nintendo no llevará cartuchos, pero no se hecho bien comprándote «Hercules». Y en cuanto a «Crash» te puedo asegurar que es uno de mis juegos favoritos. Tu verás si quieres esperarte o no, pero tardará unos cuantos meses en salir para Platinum.
Dime algunos juegos de la PlayStation y la Game Boy que merezcan la pena (ten en cuenta que soy una chica pero no soy de esas niñitas cursis) y que estén muy bien de precio.
Vale, vale, nada más lejos de mi intención que considerarte cursi. Si quieres ver los juegos que más nos gustan en la redacción, échale un vistazo a nuestras listas de recomendados. Y no hacemos diferencias entre ser chico o chica. Sobre gustos...

Patricia Riveiros. Vitoria.

JUEGOS DIFERENTES EN PLAYSTATION

Hola Yen ¿Qué tal? Espero que bien. Tengo una PlayStation y unas preguntas:
¿«Actua Pool» o «Pool Hustler»? ¿Cuál es más divertido, realista y mejor gráficamente?
«Actua Pool» me parece un simulador de billar más completo y divertido.
Nunca he tenido un juego de estrategia y me gustaría que me ordenaras algunos de ellos, indicando cuáles están traducidos.
Los mejores son «Comand & Conquer» y su continuación, «C & C Red Alert» pero ambos están en inglés. En castellano, y también muy buenos: «Populous» y «Theme Hospital».
¿Saldrá «South Park»

Opinión

CONFIANZA EN SEGA

Estoy harto de que os metáis con Sega. No os creáis que es fácil hacer juegos, listillos, para una consola en la que es tan difícil programar, y a pesar de ello se mantuvo mucho tiempo en el mercado.
Respecto a Nintendo, no sé qué han hecho para que sus usuarios sean tan creídos. ¿Cuántos juegos decentes? ¿5, 6? ¡Vamos hombre! los demás los tienen para hacer bulto, además son infantiles a más no poder.
Otra tontería es la coletilla de "64". En PlayStation y Saturn no ponía en el 75% de los juegos "32"; entonces, cuando salga la Dreamcast en Europa y pongan "128" con letras grandes, ¡se van a vender como churros!
Ahora le toca el turno a la amiga PlayStation, que cuando salió al mercado, a pesar de que rondaba las 100.000 ptas., se levantó ella sola y ha pasado a ser la consola más vendida del planeta. Si no fuese por ella las consolas no se habrían difundido tanto por los medios de comunicación. Pero no estoy elogiando a PlayStation, sino diciendo que apure el poco tiempo que le queda. Mientras tanto, Dreamcast está haciendo unos juegos fabulosos, que se salen de la nota, pero aún es pronto para decir que es la mejor, porque como dice el anuncio: "La potencia sin control no sirve de nada". Mientras tanto, felicito a Sega.

Amanecer Puerta Gil (Valladolid)

sabe qué formato utilizará. En cuanto a los rumores, son sólo eso, rumores y nunca se sabe cómo puede acabar la cosa.

Teniendo tres joyas como «Zelda 64», «Turok 2» y «Banjo Kazooie». ¿Qué otros juegos me recomiendas y que sean variados? ¿Merece la pena «Mario 64» teniendo el «Banjo»? ¿Me puedes recomendar algún buen juego de la primera hornada?

El mencionado «Mission Impossible», «Goldeneye», y por supuesto «Mario 64» que no entiendo cómo todavía no lo tienes.

Para acabar, unas curiosidades. ¿Cuáles son los bombazos de este año para mi consola favorita y sobre que fechas estarán en el mercado en España? ¿Saldrá una segunda parte de «Zelda» en N64?¿Por qué la gente se queja tanto de las traducciones en N64 cuando en SNES no se traducía ningún juego (salvo algún RPG? ¿Ahorro para Dreamcast o mi N64 aguantará el envite de la superconsola de Sega»?

Oye tú, parece que haces muchas preguntas, ¿no? En fin, bombazos tienes «Perfect Dark», «Resident Evil», «F-1 WGP 2» y «Donkey Kong 64», todos entre el verano y las navidades. No creo que salga otro «Zelda» para N64, y sí para la nueva consola. La gente se cabrea porque ven que en PlayStation sí se traducen muchos juegos, pero la cosa va a cambiar, porque Nintendo España va a empezar a traducir sus próximos lanzamientos. Y, por último, N64 está capacitada para aguantar envites e incluso órdagos, pero si además puedes ahorrar y comprarte la Dreamcast, pues mejor para ti.

Adrian Antonio García. Salamanca.

Opinión

EL PROBLEMA DE LAS GUÍAS

El motivo de mi carta es la razón por la que yo sí tengo el chip multisistema: la culpa es de la prensa especializada del sector de los videojuegos. Me explico.

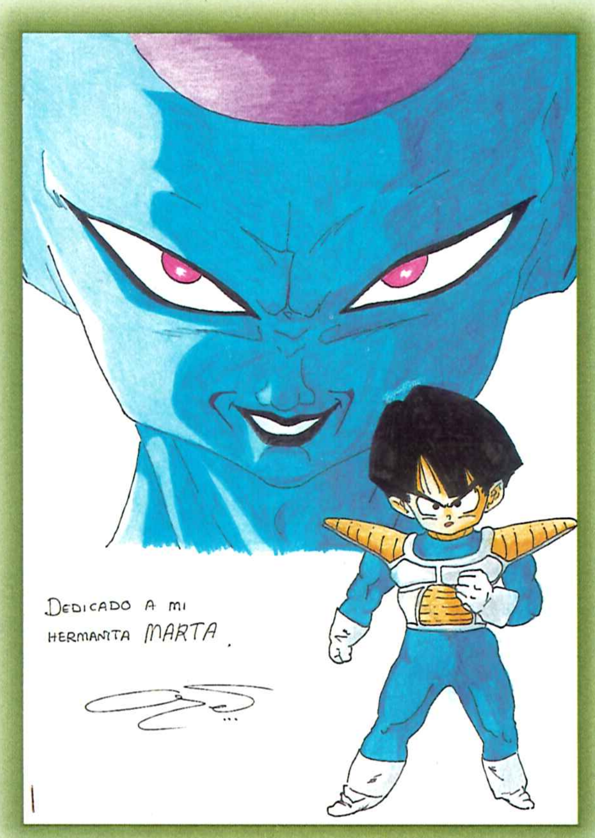
Todos mis juegos son ORIGINALES, pero de IMPORTACIÓN. ¿El motivo? Las GUIAS DE JUEGO. Me compré el «Resident Evil 2» (americano), y como aún no sabía practicamente nada de qué iba a aparecer, a quién me iba a encontrar, etc. disfruté mucho. ¿Qué pasó? A falta de pocas semanas de su lanzamiento en PAL ya habíais publicdo lo que pasaría, cientos de capturas de juego, hasta el final se vió.

Y «Metal Gear Solid» ya es lamentable. El segundo mejor juego de ela historia (para mí) y ya os habéis encargado de desgranar los misterios del juego. Dios, habeis destruido el 50% de la jugabilidad de esta gran joya.

Me imaginaba lo que iba a pasar, me lo pille japonés, y lo disfruté a tope porque no tenía ni idea de lo que me esperaba en cada pantalla.

Las GUIAS, como mínimo a los dos meses después del lanzamiento. Es muy fácil decir "bueno aunque tengas la guía, si te atascas no la mires", pero eso es imposible y vosotros lo sabeis.

Oscar Tahoces (León)



ANGEL LUIS ÁLVAREZ GONZÁLEZ. Madrid

LE GUSTA LA LUCHA

¿Qué juego alrededor de las 5.000 pts me recomiendas?

Ejem, hola... Alrededor de las 5.000 pelas te recomiendo «Gran Turismo» y «Final Fantasy VII» que salen en Platinum en Mayo.

¿Qué juego es mejor, «Marvel vs SF» o «SF Alpha 3» ¿Y cuál es más rápido? ¿Y cuánto valdrán?

Es mejor «SF Alpha 3» sin duda, y también más rápido. Valen 7.500 cada uno.

¿El juego de «Bichos» es de aventuras? ¿Y cuántos niveles tiene?

Es una mezcla de aventura y plataformas, en el sentido de que hay que resolver bastantes puzzles. Tiene 15 niveles.

¿Cuál es el mejor juego de lucha?

¿En la historia? ¿En PlayStation? En fin, en cualquier caso, «Tekken 3».

Abraham. Madrid.

COCHES EN PLAYSTATION

Hola Yen, soy Jordi, te escribo desde clase porque tengo unas dudas para mi PlayStation.

¿Para cuándo «Commandos» o un juego del estilo ¿«Lemmings»?

«Commandos» saldrá en navidades. Sobre algo parecido a «Lemmings» no sé nada.

Tengo el «FIFA 99» y no sé si comprarme el «ISS Pro» o el «ISS 98», ¿Tú que harías?

Cómprate el «ISS Pro», que ofrece una calidad muy similar a la de su sucesor y cuesta 4.500 ptas. menos.

¿Sería una buena elección comprarme «Metal Gear Solid»?

Buena no, buenísima, te lo aseguro.

¿Dónde encontraré la Datel Card? ¿cuánto cuesta?

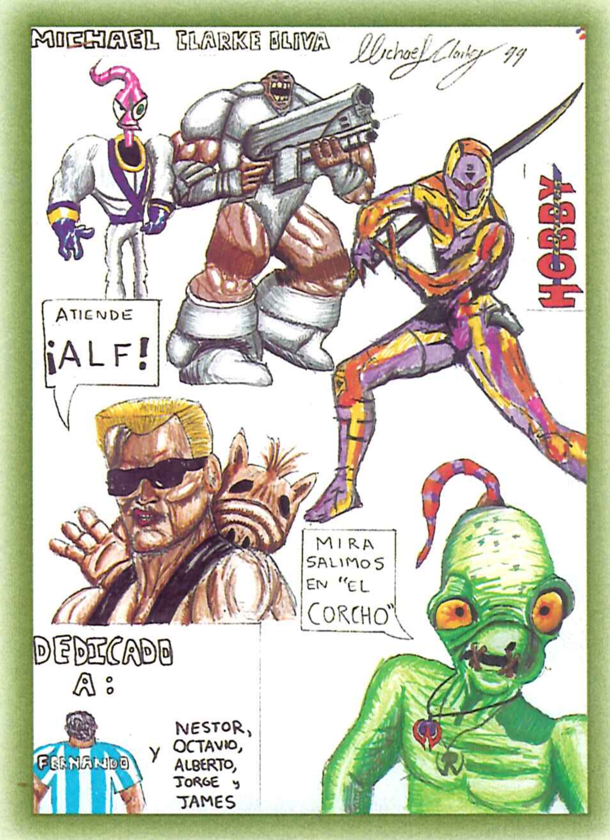
Hay dos tarjetas de memoria de Datel, una cuesta 6.000 y otra 9.000. Ambas las puedes

encontrar en cualquier tienda especializada.
De todos modos, estas tarjetas que comprimen los datos pueden darte algunos errores. La Blaze de 4MB que cuesta 3.790 puede que te dé un mejor servicio, aunque no tenga tanta capacidad.
¿Qué juego de coches me recomiendas sabiendo que tengo el volante Race 32 Shock 2, «Gran Turismo», «F-1 98» y que quiero uno de rallies? ¿Me espero a «GT2», «V-RAlly 2» y «NFS 4»?
Si quieres uno de rallies, sal ahora mismo de tu casa y consigue el «Colin Mcrae» como sea. Es alucinante y con el volante le sacarás aún más partido. «NFS 4» también está ya a la venta y es realmente bueno.

Jordi Riu. Lleida.

LA MÚSICA DE LOS JUEGOS

Buenos días/tardes/noches Yen (tú eliges). Me llamo Oliver, tengo 18 años, una PSX y unas cuantas preguntas.
Soy un fanático de la música y me he dado cuenta de que de un tiempo a esta parte cada vez son menos los juegos que ofrecen la posibilidad de escuchar su banda sonora en la cadena de música, ¿a qué se debe esto?. ¿qué diferencias existen entre almacenar la música en el propio juego o en el chip de sonido de la consola? Me refiero a si hay diferencias en la calidad de sonido o es por cuestiones económicas.
Vamos a ver, para empezar, en la mayoría de los juegos la música está almacenada en el propio CD, y tan sólo en algunos, como «Tombi», la música se genera mediante el chip de sonido de la consola.
A lo que supongo que te refieres es al hecho de que desde hace un tiempo si colocamos el CD para oir la banda sonora canción por canción como si fuera un CD de música normal, nos encontramos con que sólo aparece una pista, lo que hace imposible escuchar la música si no



MICHAEL CLARKE OLIVA. Las Palmas de Gran Canaria

es jugando. Esto se debe a que las compañías están comprimiendo los datos del juego y de la música en una sola pista, para que los usuarios no puedan grabarse las bandas sonoras como si tal cosa. De este modo, ellos pueden editar CD's musicales con estas bandas sonoras, como en el caso de «Metal Gear», y venderlos aparte. Desde luego, es por cuestiones económicas.

Acabo de probar la recreativa «Soul Calibur», y me ha sorprendido gratamente, ¿sabes si saldrá para PlayStation? ¿Me recomiendas el «Soul Blade» original ahora que está en Platinum?

«Soul Calibur » saldrá en Dreamcast, y es posible que en PlayStation 2, pero parece descartado para PlayStation.

Sí, te recomiendo «Soul Blade», es un excelente juego de lucha.

Oliver Almendáriz. Aranda de Duero.

LANZAMIENTO DE DREAMCAST

Hola Yen me llamo Julián y es la primera vez que escribo a esta sección. ¿Saldrá a la venta la Dreamcast con un juego o con una demo como hizo PlayStation?

En Sega Europa están todavía estudiando la forma más adecuada para lanzar la consola, así que no hay nada al respecto.

¿El VMS vendrá con la Dreamcast o habrá que comprarlo por separado?

Ver respuesta anterior.

¿Habrá un «Metal Gear Solid» para Dreamcast? Si es así, sería genial.

Claro, y si lanzaran un «Zelda» también. De momento olvídate del juego de Konami, aunque está compañía está trabajando en otros proyectos para esta consola que seguramente serán igual de buenos.

¿Es cierto que van a hacer conversiones de PC a Dreamcast y se verá como si de una tarjeta aceleradora se tratara?

Las conversiones de PC a Dreamcast serán muy fáciles de realizar y teniendo en cuenta la capacidad de la máquina, la calidad será impresionante.

¿Podría Sega animarse a sacar el DVD a modo de periférico?

Sí, y también podría animarse a regalar un millón de consolas en nuestro país. Pero no creo que se anime.

Julián Urones. Gijón.

UN POCO DE LUCHA

Hola Yen tengo una N64. Me quiero comprar un juego de lucha, ¿Cuál me aconsejas?

La verdad, no es un género que se prodigue mucho en N64, pero tienes el «WCW/nWO Revenge» que es un juego de lucha libre que está muy bien, y si lo que quieres es un formato clásico, hazte con el «Mortal Kombat 4».

¿Tu crees que debería esperar a que salieran nuevos juegos?

En principio no hay muchos nuevos juegos de lucha anunciados para N64.

También quiero comprar el «FIFA 2000», ¿Tú crees que saldrá?

Salir, saldrá seguro, pero lo hará a finales de año, o a principios del siguiente. Si te gusta el fútbol y no quieres esperar, hazte ya con el «ISS 98», porque vas a alucinar.

Gonzalo Casarrubios. Ciudad Real.



JESÚS MANUEL GONZÁLEZ RIELO. Lugo

BUSCANDO UN AJEDREZ

Hola Yen ¿Qué tal? Me llamo Loly y tengo 18 años y una PlayStation y una Game Boy. Me gusta mucho jugar al ajedrez y nunca tengo a nadie para jugar unas partidas ¿hay algún juego para PlayStation? Y si lo hay ¿lo venden aquí?

Haberlo, haylo, pero no sé si lo vas a encontrar en nuestro país. Se llama «The Chessmaster 3D», y había una versión PAL, pero tendrás que moverte mucho para conseguirlo. Tal vez en alguna tienda muy especializada...y si no, llama a Karpov.

¿Para cuándo el «FF VIII»?

Yo creo que hasta finales de año no llegará a nuestro país.

Teniendo el «Alundra» y el «FF VII» ¿está bien el «Wild Arms»?

Bueno, quizás es más flojillo, pero está en castellano y es larguísimo. Si te gusta el rol hazte con él.

Sigo esta revista desde hace 5 años y tengo una duda desde hace ese tiempo ¿Por qué se

Opinión

A FAVOR DE LOS JUEGOS SIN TRADUCIR

Estamos en las puertas del siglo XXI y, aquí, el que no entiende el inglés pocas posibilidades tiene de encontrar un trabajo digno. Os estáis quejando sin razón. En la actualidad, el inglés está tan integrado en la sociedad que te lo encuentras hasta en las patatas fritas. En la publicidad, ni siquiera traducen los anuncios. Los videojuegos tienen increíbles ventajas para los que los jugamos: te entretienes, mejoras tus reflejos y astucia... y aprendes inglés.

Además, en el colegio estás aprendiendo un nivel de inglés suficiente para entender los textos de los juegos sin traducir. Por ejemplo, mi inglés me ha bastado para poder entender de la A a la Z los miles de textos de Zelda 64. Por tanto, damos nuestro apoyo a los juegos sin traducir.

La peña "Los + jugones" (Tarragona)



Opinión

DREAMCAST SÍ TIENE FUTURO

Desde hace unos cuantos meses, cada vez que leo la sección "opinión", veo lo mismo. Me refiero al fenómeno Dreamcast. Tengo que reconocer que el penúltimo lanzamiento de Sega (la Saturn), no ha tenido demasiado éxito en América y Europa, pero no porque la máquina sea tan mala, sino porque la propia Sega la estaba matando poco a poco por no hacer campañas de publicidad como Dios manda o no traer sus mejores títulos a los mercados anteriormente mencionados. Pero fuera como fuese la Saturn murió, igual que la directiva de Sega.

Hace ya más de un año que la directiva de Sega renació, y con ella (además de una nueva política) nació una nueva y poderosa máquina con el nombre de Dreamcast.

¿Qué es lo que quiero decir? Pues que no estamos ante la misma Sega de hace unos años, que esta vez han estudiado hasta el más mínimo detalle, y que ahora cuentan con compañías trabajando en ella como Capcom («RE Code Veronica» y «Power Stone»), Climax Graphics («Blue Stinger»), Warp («D2») y la propia Sega («Sonic Adventure», «Sega Rally 2», «Shenmue» y demás conversiones de la placa Naomi).

Cuando Dreamcast salga a la venta y demuestre su potencial todo el mundo olvidará el pasado de Sega y se entregarán a esa pequeña gran consola que es Dreamcast.

PD: Que conste que todo lo que he escrito ha sido después de jugar al fantástico juego «Sega Rally 2».

Rafael Suárez (Barcelona)

llama esta sección Teléfono Rojo? Ni es un teléfono ni es erótico, parece otra cosa.

Es una chorrada, pero, ya que preguntas, te lo explico. Hace años se decía que entre Moscú y Washington había un teléfono de color rojo que unía en línea directa a los presidentes de EEUU y la antigua URSS. Es una forma como otra cualquiera de decir que es una línea directa entre los lectores y la revista.

Loly. Ciudad Real.

JUEGO PLAYSTATION

Hola Yen soy un gran fan tuyo y de la HC. Tengo una PlayStation y unas preguntas.

Tengo el «Time Crisis» con la G-CON 45 y estoy hasta las narices del botoncito de delante, que es muy incómodo. He visto la pistola Logic 3 predator 2 Silver PSX/SAT y me he quedado flipado. Dime, ¿es compatible con «Time Crisis»? ¿Lo será con el 2 si sale?

Sí, es compatible con «Time Crisis», y se supone que también lo será con el 2, pero eso no te lo puedo confirmar hasta que no salga el juego (si es que sale).

Teniendo el «Crash» y estando el «Crash 2» en Platinum ¿te comprarías el «Crash 3»?

Te puedo asegurar que la tercera parte es mucho mejor que las anteriores, a pesar de que aquellas estaban muy bien. Yo haría un esfuerzo, me saltaría el 2 y me compraría el 3.

Quiero comprarme el «Tomb Raider 3» pero me dejaron el 2 y soy muy malo, lo peor de todo es que me mola que te "cagas". ¿Te lo comprarías?

¿Quién te mola, el juego o Larita? ¿eh? Bueno, si el 2 te parece difícil, el 3 lo es aún más. Yo me compraría el 2 sin dudarlo.

Me voy a comprar un volante y me quedo con el Mad Catz, pero ¿vibra?, sino, ¿cuál vibra que esté bien, con pedales y a poder ser barato?

Pides mucho ¿no? El Mad Catz no vibra (sólo si te compras la versión Dual Force que es más cara) pero tienes el Race Station Shock 2 que hoy por hoy es el mejor volante que hay.

¿Saldrá otro juego de Dragon Ball?

Yo no apostaría ni un millón de pesetas a que va a salir otro.

Ordéname: «Abe´s Exodus», «FIFA 99», «NBA Live 99», «Crash 3», «GT», «Metal Gear» y «Tekken 3».

Te ordeno... que no me vuelvas a mandar listas de juegos tan diferentes. Por esta vez haré una excepción. Para mí: «Metal Gear», «GT», «Tekken 3», «FIFA 99», «NBA Live 99», «Crash 3» y «Abe´s Exodus».

Una pregunta, ¿tú como te llamas?

Yo Yen, ¿y tú?

Tomy Javier Ishiara. Madrid.

UN DESPISTADO

Hola Yen, me llamo Idelfonso y soy de un pueblo perdido de la sierra. Se ha enfadado mi alcalde y ha dicho: hay que modernizar el pueblo, y trajo la Hobby Consolas, la puso en casa de Paqui y ahora todos vamos a ver la revista allí.

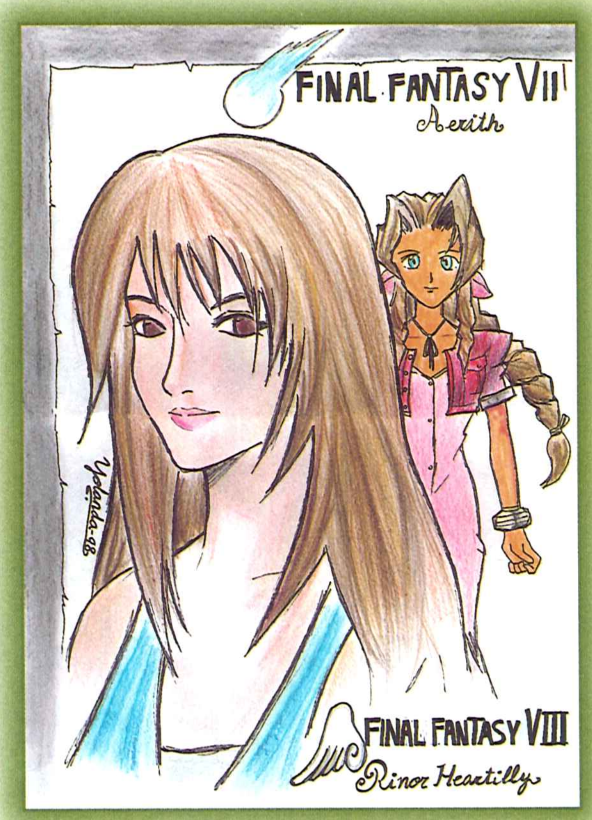
Va a traer también una N64 con un Mario. Respóndeme, por favor: ¿Para qué quieres coger las estrellas y rescatar a la princesa?

Para que le pongas un poco de fantasía a tu vida, que no todo se limita a ordeñar vacas.

¿Quién es Sega? ¿El jefe de Nintendo?

No, es el nombre artístico de tu prima la bigotes.

Fui a la ciudad y vi en una tienda «Zelda Ocarina of Time», "EL mejor juego de la historia". ¿Es un juego



YOLANDA TALENS FURIÓ. *Valencia*

CONCURSO



as

¡regalamos 100 inscripciones al campeonato de fútbol virtual!





MANDA TU CUPON Y PARTICIPA...

Hobby Consolas regala 100 inscripciones al campeonato de fútbol virtual.



JUEGA...

Y recibirás en casa el pack de inscripción para poder acceder al campeonato de fútbol virtual que C.O.E.V.Y.S organiza.



¡Y GANA!

La inscripción al campeonato de dará derecho a poder ganar premios por valor de 6.000.000 de pts.





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO CAMPEONATO DE FÚTBOL VIRTUAL

2. Las 100 primeras cartas recibidas serán premiados con una Inscripción al Campeonato de Fútbol Virtual. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 26 de Abril al 15 de Mayo de 1999.

4. La elección de los ganadores se realizará el 16 de Mayo, y la fecha máxima de inscripción al campeonato será del 29 de Mayo de 1999. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: COEVIS y HOBBY PRESS, S.A.

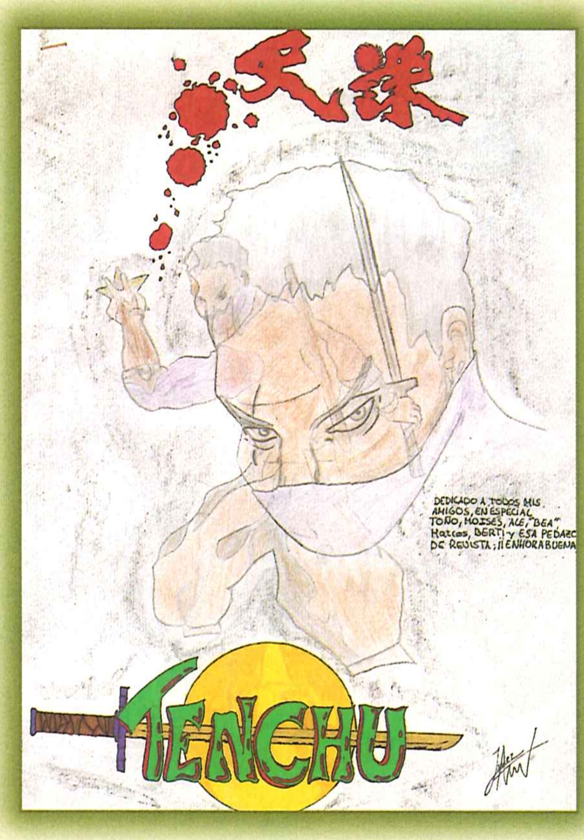
de consola? ¿Valdrá más de 3.000 pts si es un juego? ¿De qué va? ¿Quién es Miyamoto?
No, «Zelda» es como los japoneses pronuncian "cerda". Miyamoto es el mayor criador de ganado porcino del mundo.
¿Cada cuánto sale una Hobby Consolas? ¿Vale igual siempre?
Sale cuando Capricornio entra en conjunción con Aries. El precio se lo consultamos a Rappel.
¿Qué es un juego de plataformas?
Uf, te parecerá una tontería: de ir dando saltitos, fíjate.
¿Gustará el plataformas «Kingsley»? ¿Es de un zorro?
Gustará, sobre todo a los cazadores furtivos (por lo del zorro).
¿Qué es un periférico?
Lo que tienes tú sobre los hombros, justo entre las dos orejas.
P.D. Vuelve a votar a ese alcalde en las próximas elecciones.

Juan López. Villavaliente.

JUEGOS DE MIEDO

Hola Yen, me llamo José y me gustaría que me respondieras a unas preguntas.
Quiero cambiar mi Game Boy por una en color ¿Qué juego me recomiendas para ella de plataformas y que tenga buenos gráficos?
Ahora tienes el «Wario Land II», pero en Junio saldrá el «Mario».
Me compré el año pasado el «FIFA 98» para Game Boy ¿hay algún juego mejor que ese, o me tengo que esperar a ver si sacan el «FIFA 99» ¿hay algún juego de misterio y terror en Game Boy?
No hay ningún juego de fútbol mejor que el «FIFA». De misterio y terror como no sea «La pesadilla de los Pitufos»...no, en serio, como mucho «Castlevania Legends» pero tampoco.
¿Necesita la GB Color la lupa de luz para jugar de noche?
De noche, mejor duerme.
Ordéname estos juegos de GB: «Zelda», «Turok 2», «Bugs Bunny», «Silvester & Tweety», «Wario Land II», «Donkey Kong Land 3» y «Mulan»
«Zelda», «Donkey Kong Land 3», «Turok 2», «Wario land II», «Bugs Bunny», «Silvester & Tweety», y «Mulan».
¿Qué juego es mejor y cuál prefieres, «Turok 2» de N64 o el «Resident Evil» de PlayStation?
Son dos auténticos juegazos. Si tengo que elegir... me quedo con «Resident».
Cuando jugué al «Resident Evil 3» de PlayStation me quedé perplejo, pensé en comprármelo, pero como mi hermano también jugó y le dio miedo, esa noche se meó en la cama y han decidido mis padres no comprármelo. ¿Qué puedo hacer? ¿hay algún juego parecido pero que no asuste de esa forma?
Chico, una solución es ponerle un pañal a tu hermano, otra no dejarle que juegue y otra comprarte el «Mickey's Wild Adventure».

José Fernández. Murcia.



JAVIER ALONSO VILAVERT. Sta. Cruz de Tenerife

Opinión

A VUELTAS CON LA «LISTA NEGRA»

Mi buen amigo David Soto, no te falta razón cuando dices que sería discriminatorio el hecho de que vuestros trabajos no ganen sólo por el hecho de haber ganado otras ediciones pero... ¿Acaso no lo es también el hecho de que seáis siempre vosotros lo que acaparéis los premios y los demás nos quedemos siempre "a dos velas"? ¿Te gustaría ver cómo tus mangas son cada vez más infravalorados y, lo que es peor, los premios se los llevan los mismos de siempre?
Cuando hablaba de una "lista negra de enchufados", no me referí a que vosotros sobornárais a los de HC, sino a que son los de HC los que, sistemáticamente, eligen vuestros trabajos como ganadores aludiendo tan sólo a que son los mejor elaborados y de mayor calidad... No lo discuto, pero hay que tener en cuenta que no todos tenemos vuestro nivel de calidad en el dibujo y no por ello se nos tiene que ignorar.
Pido que se nos valore a todos por igual, que no se nos mire, a los que nuestro nivel de dibujo sea menor, bajo la comparativa de vuestros trabajos de mucha mayor calidad técnica, y que se nos dé a todos una mínima oportunidad de ganar alguna vez y que no siempre ganeis los mismos.
¿Sabes tú acaso lo que fastidia ver todos los meses las listas de Ganadores y comprobar cómo siempee todos los premios se los llevan otros y tú te quedas "compuesto y sin novia"?

Pablo de Carlos Fernández (Madrid)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



¿¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA??

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB) 5.700



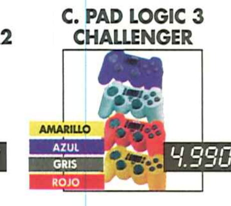
CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.990



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA2 5.490

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 4.390



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER 6.990



CONTROLLER 2.100



CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500



JAM!! 11.900



JOYSTICK ANALOG 9.900



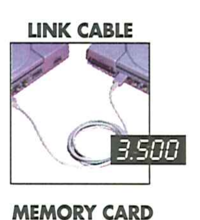
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE 5.990



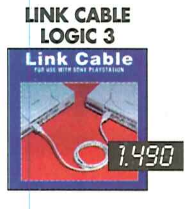
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990



LINK CABLE 3.500



LINK CABLE LOGIC 3 1.490



MALETIN CONSOLE CASE 3.200



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100



MEMORY CARD SONY 2.100




MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



MULTI TAP 4.900



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900



PISTOLA G-CON 45 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT 8.990



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT 7.990



RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



THE GLOVE 10.990





ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT 8.990



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 11.990



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 14.990



VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 12.990



V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO 17.990



RECOMENDADOS

BICHOS 7.990
TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
PlayStation

BLOODY ROAR 2 7.490
PlayStation

METAL GEAR SOLID 8.990
TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
PlayStation
INCLUYE DEMO SILENT HILL

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE 13.900
TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
JUEGO + DEMO + CAMISETA + LIBRO + CHAPA DE IDENTIDAD+ BANDA SONORA

RIDGE RACER TYPE 4 7.990
PlayStation



pedidos por internet
www.centromail.es

IVA INCLUIDO



PlayStation

OFERTAS / NOVEDADES

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

OFERTAS


ACTUA SOCCER

3.490

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COMMAND & CONQUER

3.990

COOL BOARDERS 2

3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FINAL FANTASY VII

3.490

FORMULA 1

3.490

FORSAKEN

3.990

G-POLICE

3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

GRAN TURISMO
3.490

HEART OF DARKNESS

4.990

HERCULES

3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO

3.890

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MICKEY´S WILD ADVENTURE

3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MOTO RACER

3.990

PANDEMONIUM

3.490

PORSCHE CHALLENGE

3.490

PROJECT OVERKILL

3.990

RAYMAN

3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

SCARS

4.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

TEKKEN

3.490

TEKKEN 2

3.490

TENNIS ARENA

4.990

TIME CRISIS

3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

XENOCRACY

4.990

NOVEDADES

ABE´S EXODDUS

8.490

AKUJI THE HEARTLESS

8.490

ALL STAR TENNIS ´99

7.490

APOCALYPSE

8.490

ASTERIX

7.490

ATLANTIS

7.490

B-MOVIE

8.490

BLOOD LINES

6.990

BOMBERMAN

CONS.

BREATH OF FIRE III

6.490

BUST-A-MOVE 4

6.990

CIVILIZATION II

8.490

COLIN McRAE RALLY

8.490

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

7.490

PlayStation



www.centromail.es



CONSTRUCTOR

7.490

COOL BOARDERS 3

7.990

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

7.990

DARK STALKERS 3

7.490

DEVIL DICE

6.990

DODGEM ARENA

8.990

DRAGON BALL FINAL BOUT

8.990

DREAMS

7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

8.490

ELIMINATOR

7.490

FIFA '99

7.490

FORMULA 1 '98

7.990

GEX 3D: DEEP COVER GECKO

8.490

GLOBAL DOMINATION

7.490

GUARDIAN'S CRUSADE

8.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98

6.490

KENSEI

7.990

KNOCKOUT KINGS '99

7.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

CONS.

LIBERO GRANDE

7.990

MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER

CONS.

MEDIEVIL

7.990

MEGAMAN LEGENDS

7.490

M. OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99

8.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

7.490

MONKEY HERO

CONS.

MORTAL KOMBAT 4

8.490

MOTO RACER 2

7.490

MUSIC

6.990

NBA LIVE '99

7.490

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE

7.990

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

CONS.

PEQUEÑOS GUERREROS

7.490

POCKET FIGHTER

5.990

POINT BLANK (+ PISTOLA)

11.990

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

7.990

PRINCE NASEEM BOXING

CONS.

PRO 18: WORLD TOUR GOLF

7.490

PRO BOARDER

7.990

PRO PINBALL: BIG RACE USA

7.990

R-TYPE DELTA

6.990

RALLY CROSS 2

6.990

RESIDENT EVIL 2

7.990

RETRO FORCE

7.490

RIVAL SCHOOLS

7.490

ROLLCAGE

7.490

RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR

7.990

RUNNING WILD

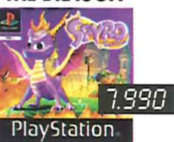
6.990

SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION

7.490

SPORTS CAR GT

CONS.

SPYRO THE DRAGON

7.990

STREAK HOVERBOARD RACING

8.490

STREET FIGHTER COLLECTION 2

7.490

T'AI-FU

8.490

TANK RACER

7.490

TEKKEN 3

8.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS

8.490

TEST DRIVE 5

7.490

THE GRANSTREAM SAGA

6.990

TIGER WOODS '99

7.490

TOCA TOURING CARS 2

8.490

TOMB RAIDER III

8.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/1999

7.490

VIVA FOOTBALL

6.990

WARZONE 2100

CONS.

WCW/NWO THUNDER

8.490

WILD ARMS

6.990

WING OVER 2

8.490

X-MEN vs. STREET FIGHTER

7.490

YOYO'S PUZZLE PARK

7.490

pedidos por telÉfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET 7.990

GAME BOY 6.990





GAME BOY POCKET COLORES 7.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER 990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3 1.490



BATERÍA POWERPACK GAMESTER 2.490

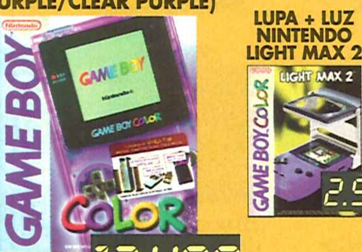
GAME BOY CAMARA 7.990 (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)



GAME BOY PRINTER 9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 2.990

GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490



GAME BOY COLOR (PURPLE/CLEAR PURPLE) 12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 2.990



SHADOWGATE CLASSIC 5.990

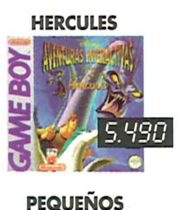
THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990

ALADDIN 4.490	ALLEYWAY 2.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3.990	BUST-A-MOVE 3 DX 4.990	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990
DR. MARIO 2.990	DUCK TALES 4.490	F1 RACE 2.990	HERCULES 5.490	LA SIRENITA 4.490	MARIO & YOSHI 2.990
MICKEY´S DANGEROUS CHASE 4.490	MULAN 5.990	ODDWORLD ADVENTURES 4.990	PEQUEÑOS GUERREROS 5.990	ROGER RABBIT 4.490	SEA BATTLE 4.990
STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990	YOSHI´S COOKIE 2.990












720° 5.990	BATTLESHIP CONS.	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990	BUST-A-MOVE 4 CONS.	CENTIPEDE 5.490
DROPZONE CONS.	FROGGER 5.490	GAME & WATCH GALLERY 2 4.990	GEX: ENTER THE GECKO 6.490	HEXCITE 4.990	HOLLYWOOD PINBALL 5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99 CONS.	KLUSTAR 4.990	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990	LUCKY LUKE CONS.	MEN IN BLACK: THE SERIES 6.490	MORTAL KOMBAT 4 5.990
NBA JAM ´99 5.990	PITFALL 6.490	POCKET BOMBERMAN 4.990	QUEST FOR CAMELOT 5.990	RAMPAGE WORLD TOUR 5.990	SUPER BREAKOUT CONS.
SYLVESTER & TWEETY 4.990	TETRIS DX 4.990	THE SMURFS´ NIGHTMARE 5.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990









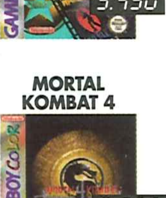

























Nintendo 64



www.centromail.es


1080° SNOWBOARDING 8.490


AEROGAUGE 6.990

ALL STAR TENNIS '99 9.490


BEETLE ADVENTURE RACING 9.490


BODY HARVEST 6.990


BUCK BUMBLE 8.490

CASTLEVANIA CONS.


CENTRE COURT TENNIS 10.990


COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 4.990


DOOM 64 4.990


EXTREME G2 8.990

F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990


F-ZERO X 8.490


GOLDEN EYE 007 5.990

KNIFE EDGE 10.490


LYLAT WARS 5.990


MARIO KART 64 5.990


MARIO PARTY 9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO CONS.

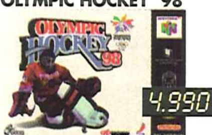

MISSION: IMPOSIBLE 7.490


MONACO G.P. RACING SIM.2 9.490


NBA COURTSIDE 5.990

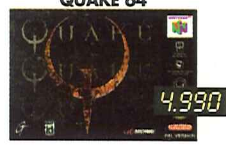
NBA JAM '99 10.490


NBA LIVE '99 9.490


OLYMPIC HOCKEY '98 4.990


PENNY RACERS 10.490

PILOTWINGS 64 5.990


QUAKE 64 4.990

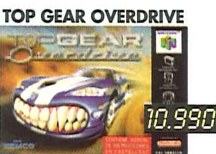

RUSH 2: EXTREME RACING USA 9.990


SCARS 5.990

SNOWBOARD KIDS 5.990


SOUTH PARK 10.490


STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 6.990


TOP GEAR OVERDRIVE 10.990

TWISTED EDGE SNOWBOARDING 10.490


V-RALLY '99 EDITION 7.490



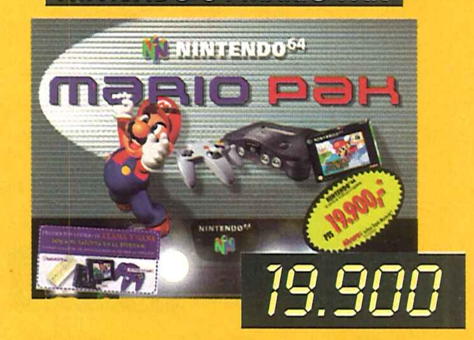
VIGILANTE 8 11.490


VIRTUAL POOL 10.490


WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990


WAVE RACE 5.990

NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900


CABLE EXTENSION LOGIC 3 1.490

CABLE RF 2.990


CONTROL PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990


CONTROLLER 4.990

JAM!! 11.900

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990


MANDO DE CONTROL COLORES 4.990

MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB 1.490


MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.990


MEMORY EXPANSION PAK 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990


POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990


RUMBLE PAK 3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990


TRILOGY 64 4.790


ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT 8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2 11.990

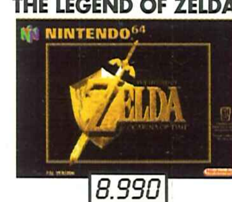
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 14.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 12.990


FIFA '99 9.490


STAR WARS: R. SQUADRON 9.490


THE LEGEND OF ZELDA 8.990


TUROK 2: SEEDS OF EVIL 9.990


WIPE OUT 64 9.990

pedidos por telEfono:













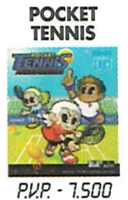
Colores
ANTHRACITE
AQUA BLUE
BLUE
CAMOUFLAGE
CLEAR
MARBLE BLUE
WHITE

PLATINUM SILVER

12.990

Juego	Precio
BASEBALL STARS	P.V.P. - 7.500
KING OF FIGHTERS R-1	P.V.P. - 7.900
NEO GEO CUP '98	P.V.P. - 7.500
POCKET TENNIS	P.V.P. - 7.500
SAMURAI SHODOWN!	P.V.P. - 7.900





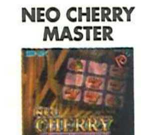



Colores
ANTHRACITE
BLUE
CLEAR
PLATINUM SILVER
STONE BLUE

AQUA BLUE

17.990

Juego	Precio
KING OF FIGHTERS R-2	P.V.P. - 7.900
NEO CHERRY MASTER	P.V.P. - 7.900



ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR

Accesorio	Precio
ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

CONSOLA SATURN




SUPER PRECIO 9.990



Accesorio	Precio
CONTROL PAD INFRARED	4.990
CONTROL PAD LOGIC 3 MASTER PAD 32 PS/SAT	1.990
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	1.990
MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990



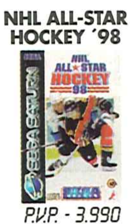
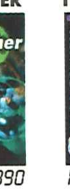



Juego	Precio
ATARI ARCADE´S G. HITS V.1	P.V.P. - 1.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 3.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARIUS II	P.V.P. - 2.990
DUKE NUKEM 3D	P.V.P. - 3.990
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 2.990
GHEN WAR	P.V.P. - 2.990
MIGHTY HITS	P.V.P. - 3.490
NHL ALL-STAR HOCKEY '98	P.V.P. - 3.990
ROBO PIT	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	P.V.P. - 2.990
TUNNEL B-1	P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 2.990
WORLDWIDE SOCCER '97	P.V.P. - 2.490









SUPER NINTENDO

Juego	Precio
ALADDIN	P.V.P - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY 3	P.V.P - 5.990
MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY	P.V.P - 6.990
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	P.V.P - 6.990
SPACE ACE	P.V.P - 4.990
SUPER MARIO WORLD 2	P.V.P - 5.990
SUPER METROID	P.V.P - 5.990
SUPER SOCCER	P.V.P - 4.990
T2 THE ARCADE GAME	P.V.P - 4.990
WARSPEED	P.V.P - 4.990












VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE — 2ª ÉPOCA










Título	Precio
PACK 1 (VOL. 1 Y 2)	1.995
PACK 2 (VOL. 3 Y 4)	1.995
PACK 3 (VOL. 5 Y 6)	1.995
PACK 4 (VOL. 7 Y 8)	1.995
PACK 5 (VOL. 9 Y 10)	1.995
VOL 11	1.795
VOL 12	1.795

Título	Precio
FATAL FURY VOL. 1	P.V.P. - 1.995
FATAL FURY VOL. 2	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6	P.V.P. - 1.995
PERFECT BLUE	P.V.P. - 1.995











CENTRO MAIL

www.centromail.es

NUEVO CENTRO

SEVILLA

M. DE PARADAS · C.C. PZA. DE ARMAS · PZA. LEGION · EST. BUS

C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604












A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE
C.C. GRAN VIA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda
AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071












BALEARES Palma
C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (GLORIES)
C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

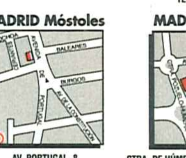
BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116










BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

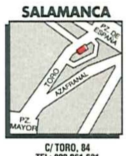
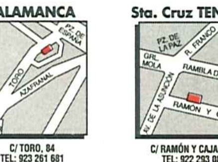
GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293









HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

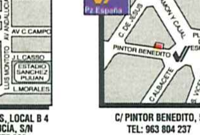
LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222






MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (SOL)
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C. C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pz España)
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

• ¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente ____
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

DESCUENTO SOCIOS ____

IMPORTE TOTAL ____

Pedido realizado por:

Nombre: ________ Apellidos ________
Calle/Plaza: ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad: ________ C.P ____
Provincia: ________ Tf.: ( ) ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-05-99



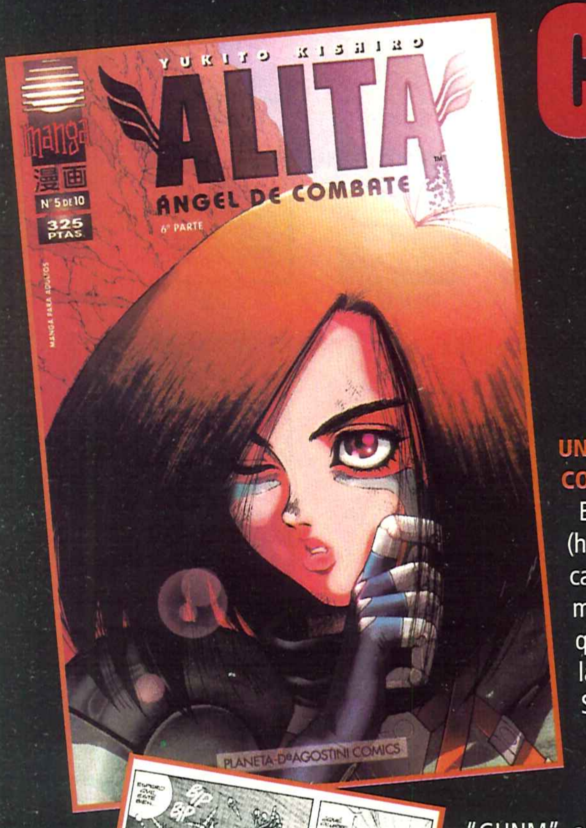
Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

Otaku *manga*

Este mes vamos a dedicar Otaku Manga a dos series de manganime muy conocidas que han sido versionadas para PlayStation recientemente. Se trata de "Battle Angel Alita" y "Dr. Slump", ambas protagonizadas por chicas robots (Alita -Gally- y Arale). Si pensabais que los juegos basados en mangas son cada vez menos frecuentes, echad un vistazo a estas páginas.



Chicas-robots en PlayStation

Battle Angel Alita

UN MANGA CON BASES AMERICANAS

En 1992, Yukito Kishiro (hasta entonces, un dibujante casi desconocido) realizó un manga para la revista quincenal Bussines Jump, de la editorial japonesa Sueisha.

Este serial manga, con protagonista androide femenino, recibió el nombre "GUNM", abreviatura de "Gun´s Dream". Este título, por razones desconocida,s fue rebautizado al llegar a Estados Unidos por "Battle Angel Alita", y su protagonista, Gally, recibió el nombre de Alita. Pues vale...

MANGA Y ANIME

"Alita" ha visto la luz en nuestro país tanto en su versión manga, como en anime. El manga ha sido editado por "Planeta-deAgostini" hasta hace poco, habiéndose completado en un total de 6 miniseries.

Hay que avisar a quienes les guste mucho el estilo de dibujo manga, que en "Alita" hay una gran cantidad de características comunes con el cómic occidental, o sea, que estilo manga, aparte de la protagonista... poquito.

El anime cuenta con tan solo dos OVAs editados en Japón en Julio y Agosto del 93, siendo uno de los primeros lanzamientos del desaparecido sello "Manga Video" en nuestro país. No existen grandes diferencias, salvo que el estilo manga se acentúa un poco más. Yo personalmente, desde luego, me quedo con el anime.

ARGUMENTO

Ido Daisuke es un reparador de androides que vaga constantemente por los vertederos en busca de piezas interesantes que le puedan servir de repuestos. En una de sus exploraciones encuentra la cabeza de una cyborg que demuestra aptitudes para el combate...

EL VIDEOJUEGO

Existe un videojuego de "GUNM" para PlayStation que reproduce la historia original del manga (se inicia con la escena en la que Ido encuentra en el vertedero la cabeza que después dará forma en Gally).

El aspecto gráfico, siendo en un entorno 3D, se ha cuidado bastante, pero tan sólo en los personajes principales de la historia. Es decir, únicamente los protas tienen las caras y cuerpos bien definidos. El resto de personajes no pasan de ser más que secundarios, teniendo un aspecto poligonal penoso.

Gally anda, corre, salta, conversa con quien se encuentra, coge objetos y cuenta con un menú básico para hacer de éste un juego de aventuras ameno e imprescindible para los fans.

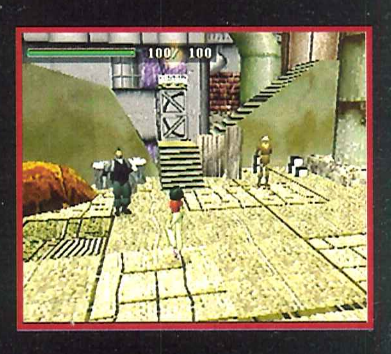
Cuenta con una agradable banda sonora, que no es la del anime, y que en seguida os atrapará.

El juego está editado por Banpresto y recomiendo a quienes no conozcan la serie, que la lean previamente.









Dr. Slump



A LA CAZA DE LAS CACAS ROSAS

Quien no conozca aún a Arale, no sabe lo que es un manga. "Dr.Slump" es un manga original de Akira Toriyama (ya sabéis, el creador de "Dragon Ball") protagonizado por el Dr. Sembei Norimaki (un científico con geniales ocurrencias, empleadas para hacer estupideces en la mayoría de las ocasiones) y por Arale Norimaki (una chica-androide creada por el Dr. Sembei, con el único defecto de ser cegata).

Aunque en un principio, y por el nombre del manga, pensábamos que la mayoría de las acciones iban a centrarse en las aventuras del Dr. Sembei, la popularidad alcanzada por la pequeña Arale, hizo a ésta ser el centro de las historias. Arale es superfuerte, muy veloz y capaz de lanzar rayos por la boca (el destructivo rayo Ncha).

El mundo de Arale está poblado, además de por humanos normales, por seres como Godzilla, Gamera, Ultraman y bichos de todo tipo y épocas, dándole al autor un mayor despliegue imaginativo a la hora de crear argumentos hilarantes.

El manga está editado en nuestro país por Planeta deAgostini comics, y el anime se ha emitido repetidas veces por los canales autonómicos.



EL NUEVO DR. SLUMP

Pero, este "Dr. Slump" que todos conocemos hace poco sufrió nuevos cambios. Justo después de la finalización de la serie televisiva de "Dragon Ball GT", en Noviembre del 97, se estrenó una nueva serie de animación de "Dr. Slump" en la que los personajes de toda la vida habían sido rediseñados para dar un aspecto más acorde con la época actual. La historia, además, volvía a comenzar desde la creación de Arale en el laboratorio, rescatando los antiguos guiones originales para rehacerlos con el nuevo aspecto. Existe un manga a todo color que se edita en la revista japonesa "V-Jump", pero ni el manga ni el anime son obra del maestro Toriyama (eso sí, los nuevos diseños han estado supervisados por él).







EL VIDEOJUEGO

BANDAI es la compañía que siempre se encarga de hacer los juegos de las series de "Toei Animation", y esta vez no iba a ser menos.

EL juego de "Dr.Slump" para PlayStation está basado en la nueva serie de anime, y comienza en el momento en que Arale toma vida en el laboratorio del Dr.Sembei.

Tendremos que hacer caso, al menos en principio, de las órdenes del Dr. para aprender nuevas técnicas, aunque las "malas compañías" nos enseñarán a correr, arrastrarnos por el suelo, y lo más importante, a dar puñetazos a quien nos moleste.

El juego tiene un entorno 3D estilo «Mario 64» que nos hace recordar otro juego parecido de "Ban Dai", el «Tail Concerto» (del que ya os hablé hace tiempo).

La verdad es que, para la poca calidad de los juegos basados en anime que hace Ban Dai, las aventuras en 3D no le están quedando nada mal.

FE DE ERRATAS
SOBRE "RUROUNI KENSHIN"

Debido a los distintos cambios de horarios y previsiones de Canal Plus, "Rurouni Kenshin" está siendo emitida en abierto, los fines de semana bajo el nombre de "El Guerrero Samurai" a las 08:40, no como dije el mes pasado. Errar es de humanos, y aunque yo no lo soy, también me equivoco de vez en cuando...

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

STAR WARS trilogy

NOVEDAD EN ESPAÑA

Coincidiendo con el próximo estreno del Episodio I de la nueva trilogía de La Guerra de las Galaxias, Sega nos trae una espectacular máquina basada en la famosa saga galáctica, una alucinante experiencia que nos hará sentir como auténticos pilotos interestelares.

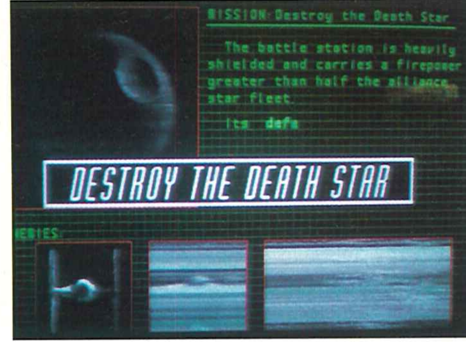
Recordaréis que hace unos meses os ofrecimos una interesante entrevista con los programadores de AM#Anex, en la que nos explicaban cómo estaban realizando este juego basado en la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias.

Ya entonces las imágenes nos dejaron impresionados, y ahora, después de disfrutar del juego durante horas, os podemos confirmar que nuestras expectativas se han cumplido sobradamente.

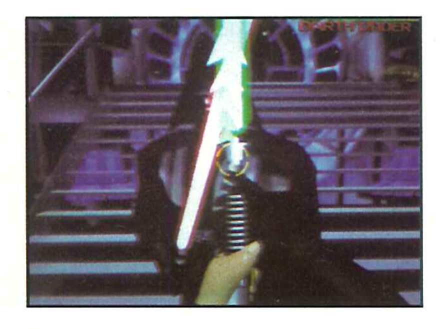
«Star Wars Trilogy» es sin duda un extraordinario regalo para los fans de estas películas, la mejor forma de disfrutar de algunos de los mejores momentos de los tres films metiéndonos de lleno en la piel de Luke Skywalker. Como bien decían los programadores, se trata de un juego más orientado hacia los aficionados a la trilogía galáctica que a los expertos jugadores de shoot´em ups.

Y es que el concepto básico del juego no resulta nada novedoso, ya que las acciones del jugador se limitan a manejar el joystick y disparar sin cesar. Sin embargo, esta mecánica clásica se transforma en una experiencia única gracias a la astucia de los programadores, que han sabido sacar el máximo partido a dos aspectos fundamentales dentro de las limitaciones que conlleva este género: calidad gráfica y variedad. ➤



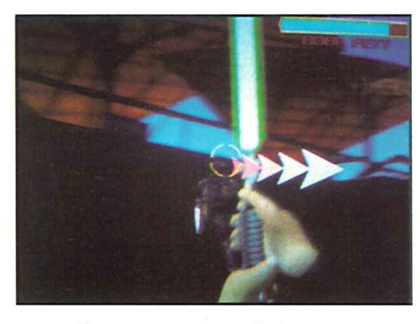






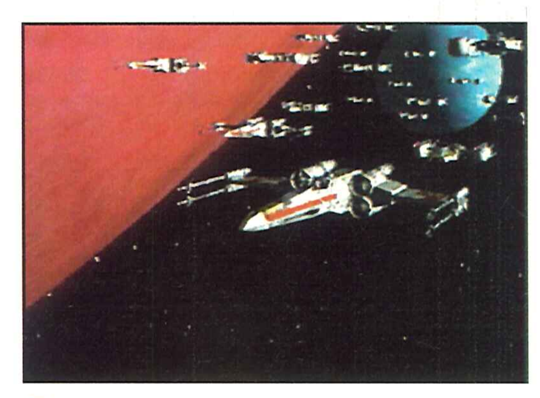






En dos momentos determinados, tendremos que utilizar nuestra espada luz para batirnos en duelo. Simplemente habrá que seguir las indicaciones de la máquina para parar los ataques del enemigo y asestar nuestros golpes. Por supuesto, esto habrá que hacerlo con tal rapidez que no será fácil lograrlo con éxito. Un cuestión de reflejos.

El juego se divide en tres grandes niveles que corresponden a cada una de las películas de la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias. Estos niveles, a su vez, están compuestos por tres fases que recogen las secuencias más famosas de cada una de ellas.



La batalla está a punto de comenzar. Las naves rebeldes se preparan para intentar destruir la Estrella de la Muerte. Llegó el momento de la verdad.

La Guerra de las Galaxias









Por fin hemos llegado a la trinchera de la Estrella de la Muerte. Habrá que estar pendiente de la computadora para lanzar los torpedos de protones y dar en el blanco.



El joystick, habilitado con un par de botones de disparo, es el instrumento fundamental para todo el juego. El botón de la izquierda nos permite pedir ayuda en determinados momentos.

El Imperio Contraataca



En el planeta helado de Hoth hay que abatir a los AT-ST Walkers para facilitar la huida de las tropas rebeldes.



Los soldados han entrado en la base. Antes de llegar a nuestra nave habrá que librarse de ellos con nuestra pistola.









El Retorno del Jedi





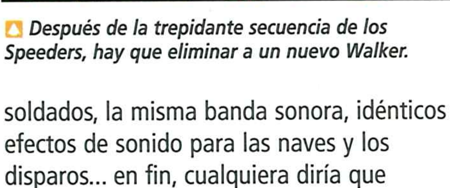


Después de la trepidante secuencia de los Speeders, hay que eliminar a un nuevo Walker.



La batalla final. La nueva Estrella de la Muerte debe ser destruida antes de que sea operativa.

➤ En primer lugar, gracias a la inmensa capacidad del Model 3, a la inestimable colaboración de LucasArts, y al talento de los chicos de Sega, el juego se presenta con una calidad técnica tan impresionante que resulta difícil diferenciarlo de las secuencias reales de la película: las réplicas exactas de todas y cada una de las naves, vehículos y



soldados, la misma banda sonora, idénticos efectos de sonido para las naves y los disparos... en fin, cualquiera diría que estamos dentro de uno de los films.

Por otro lado, a pesar de que como decíamos antes la labor del jugador se limita a manejar el joystick y disparar, los programadores han sabido dotarle al juego de una gran variedad, alternando las batallas aéreas en las que sólo hay que apuntar a las naves enemigas para abatirlas, con otras terrestres en la que recorremos, por ejemplo, la base rebelde del planeta helado de Hoth abatiendo soldados imperiales. Incluso hay un par de duelos con la espada de la luz contra Darth Vader y Bobba Fett. Esto consigue que el juego ofrezca episodios muy diferentes a pesar de mantener la jugabilidad y la sencillez típica de los shoot´em ups.

Por todas estas razones, tenemos que decir que resulta imposible resistirse a esta obra maestra de Sega, que combina a la perfección el encanto del mejor cine de ciencia ficción con la intensa diversión que sólo las máquinas arcade saben ofrecer.























C/ ARENAL 8.1º (DOS LOCALES)
28013.MADRID.
TLF:91 523 23 93
TLF:91 531 55 01
-TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
-CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
-COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- ENTREGA EN 24 - 48 HORAS















VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PROFESIONAL

¿ Tiene usted un VIDEOCLUB o VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?

* Todo en NUEVO y 2ª MANO.
* Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO.
* Catálogo personalizado para sus clientes de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

¡¡ Llámenos sin compromiso !!

¡¡ Ya el catálogo nº 7 !!
!! Recógelo en tu MICRO GAMES ¡¡

PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes dos opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a :
MICRO GAMES
c/. Don Lope de los Ríos, 28
14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego.
Te haremos socio sobre la marcha y cuando te llegue el paquete, ...

Recibirás gratis tu catálogo de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.

Almería (Capital)
VC CYBERVIDEO 950 281 169

Badajoz — Don Benito
MICRO GAMES 606 989 897

Cádiz — La Línea
VC MINE 956 761 941

Castellón (Capital)
ESTACION DE JUEGOS 964 222 292

Castellón — Alcora
VC CINEMANIA 630 627 576

Ciudad Real — Almadén
PC@3 Servicios Informát. 926 712 311

Ciudad Real — Puertollano
VC EUROVIDEO 610 682 566

Córdoba (Capital)
VC ALUCINE 957 479 557
VC EL OSCAR 957 253 454
VC ESTRENOS(Fátima) 957 264 716
VC ESTRENOS(Margarit.) 957 281 954
VC ESTRENOS(S.Sur) 957 421 981
VC SCREEN VIDEO 957 237 408

Córdoba — Baena
VC PASAJE 630 670 089
VC ALUCINE 957 670 799

Córdoba — Lucena
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio) 957 500 957

Córdoba — La Rambla
VC MERCACINE 957 684 797

Córdoba — Peñaroya
VC HALLOWEEN 689 637 413 Ext. 2

Córdoba — Puente Genil
GAMES & GAMES 957 607 163

Huelva — Isla Cristina
ISLA JUEGOS 630 517 673

Murcia — Cieza
VC JOAQUIN 968 455 047

Sevilla — Ecija
VC SALA 1 954 831 574

Zamora — Benavente
VIRTUAL 20 980 637 714











NINTENDO 64 CLASSICS

5.990







Banda Sonora 1.690

Banda Sonora + METAL GEAR 9.990

















3.990

ELIGE 2 TÍTULOS PLATINUM Y CONSIGUE TU CAMISETA!!.







¡¡ COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS ARTICULOS !!

.... Y CONSIGUE GRATIS TU CAMISETA MICRO GAMES.

CAMISETA guay
Distribuidor Camisetas
Telf.: 957 230 545





965 71 80 79
965 70 38 35
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
SERIE ECONOMICA N64
NINTENDO64
F-1 WORLD GRAND PRIX
MARIO KART 64
GOLDENEYE 007
PAL VERSION
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
GAMEBOY COLOR!
GAME BOY COLOR
Nintendo
BICHOS
NINTENDO64
bichos
PAL VERSION
LA PLAGA LLEGA A TU NINTENDO 64!
CASTLEVANIA 64
Castlevania
TERRORIFICAMENTE REAL
RIDGE RACER TYPE 4
PlayStation
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2 Y ADEMAS CON FORCE FEEDBACK!
El mejor Volante!
POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
SOCIO
GAME BOY
PC
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
VISITE NUESTRA
TIENDA VIRTUAL


Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
M·G·K está en todas partes.
ENCUENTRANOS!
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
CARMAGEDDON
PSX / N64
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
VIGILANTE 8
NINTENDO64
EL TWISTED METAL DE LA N64
JOYSTICK POWER SHOCK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE POTENTE VIBRACION
BLOODY ROAR 2
PELEAS BESTIALES!
STREET FIGHTER ALPHA 3
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
5 Way Multi-Stick
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Vía, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
http://www.mgk.es



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.



19.900 — playstation + dual shock + disco demo

23.990 — playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo

8.990 — pistola assassin con pedal y retroceso

11.990 — volante mad catz duo shock

14.490 — volante dual force

22.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo











4.500 — dual shock

3.990 — dual shock blaze (ROJO, VERDE, AZUL, NEGRO)

3.990 — joystick devastator

2.100 — control pad

2.100 — memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)

4.990 — pack periféricos

2.500 — maletín juegos cd case

CARMAGEDON



7.490

CIVILIZATION II



8.490

SOUL REAVER



8.490

STREET FIGHTER ALPHA 3



7.490

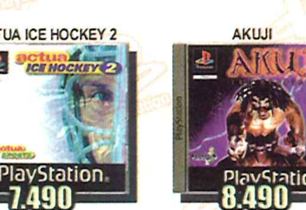
T'AI FU





8.490





RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990

RIDGE RACER TYPE 4 + DUO SHOCK PLUS — 10.500

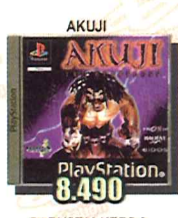
REGALO DE LA DEMO DEL PRIMER RIDGE RACER EN ALTA RESOLUCION



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK — 12.990

METAL GEAR SOLID — 8.490

GRATIS ESTA FANTASTICA PEGATINA PARA TU CONSOLA Y UNA DEMO DE SILENT HILL AL COMPRAR METAL GEAR EN GameSHOP



ACTUA ICE HOCKEY 2 — 7.490
AKUJI — 8.490
ASTERIX — 7.490
BICHOS — 7.990
BLOOD LINES — 7.990
BLOODY ROAR 2 — 7.490





BUST A MOVE 4 — 6.990
DARKSTALKERS 3 — 7.490
GEX: Deep Cover Gecko — 8.490
HARD EDGE — 7.490
HUGO — 7.490
KENSEI — 7.490










MARVEL VS. S. FIGHTER — 7.490
MONACO GRAND PRIX 2 — 7.490
MONKEY HERO — 7.490
NEED FOR SPEED IV — 7.990
NO FEAR: (Mountain Biking) — 8.490
PUMA SOCCER — 7.490

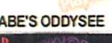






R-TYPE DELTA — 7.990
RESIDENT EVIL 2 — 7.490
STREET FIGHTER COLLEC. 2 — 7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE — 7.490
VIVA FOOTBALL — 6.490
WARZONE 2100 — 8.490

PLATINUM










ABE'S ODDYSEE — 3.990
BATMAN & ROBIN — 3.990
COOL BOARDERS 2 — 3.990
CRASH BANDICOT 2 — 3.990
CRASH BANDICOT — 3.990
EL MUNDO PERDIDO — 3.990
FINAL FANTASY VII — 3.990
G-POLICE — 3.990
GRAN TURISMO — 3.990









HERCULES — 3.990
JUNGLA DE CRISTAL — 3.990
MICKEY'S WILD ADV. — 3.990
MOTO RACER — 3.990
RESIDENT EVIL — 3.990
SOUL BLADE — 3.990
TEKKEN 2 — 3.990
V-RALLY — 4.490
WORMS — 4.490


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
consola N64 mario pack
19.900
FIFA '99
9.490
3.500 RUMBLE PACK
9.490 VOLANTE ASCIIWHEEL
11.990 VOLANTE RACE LEADER SHOCK 2
12.990 VOLANTE MAD CATZ
4.990 CONTROL PAD
4.990 CONTROL PAD COLORES
4.990 EXPANSION PACK
2.990 MEMORY CARD COLORES
2.990 CABLE RF
CARMAGEDDON
9.990
MARIO PARTY
9.490
MICRO MACHINES 64 Turbo
11.490
1080 SNOWBOARDING 8.490
BUST A MOVE 3 DX 9.490
CHAMELEON TWIST 2 9.490
F-ZERO X 8.490
GEX 64 9.490
LODE RUNNER 3D 9.490
MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
PENNY RACERS 10.490
SOUTH PARK 10.490
STARWARS: R. SQUADRON 9.490
TUROK 2 9.490
TWISTED EDGE 10.490
V-RALLY 7.490
VIGILANTE 8 10.490
ZELDA 8.490
PRECIO ESPECIAL
5.990
GAME BOY pocket
consola game boy pocket COLORES
7.990
BUGS BUNNY 5.490
DONKEY KONG LAND 3.990
D. KONG LAND 2 3.990
D. KONG LAND 3 5.490
DUCK TALES 4.490
F-1 RACE 2.990
I. SUPERSTAR SOCCER 5.490
JAMES BOND 007 5.990
KILLER INSTINCT 3.990
MARIO & YOSHI 2.990
MICKEY'S D. CHASE 4.490
MULAN 5.490
POCKET BOMBERMAN 5.990
SYLVESTER & TWEETY 5.490
PEQUEÑOS GUERREROS 5.490
STREET FIGHTER II 3.990
WARIO LAND II 5.490
ZELDA 3.990
9.490 game boy printer
7.990 game boy camera
1.390 luz y lupa light player
GAME BOY COLOR
G. & W. GALLERY 2 4.990
MORTAL KOMBAT 4 4.990
POCKET BOMBERMAN 4.990
QUEST FOR CAMELOT 5.490
RAMPAGE 4.990
SILVESTER & TWEETY 4.990
V-RALLY 5.490
ZELDA 5.990
game boy COLOR
12.490
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Avda. Galaroza, 1
21006 - Huelva
Tlf.: 959231514
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro Carabanchel
28025 - Madrid
Tlf.: 914658194
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986220939
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES CONCURSO "BICHOS"

PREMIO: Juego Bichos (PlayStation) + Memory Card Color

Oscar García González	Barcelona
Manuel García Blasco	Baleares
José Antonio Aracil Molina	Alicante
Ignacio Bernal Ruiz	Baleares
Manuel Torrubia Ramón	Córdoba
Javier Gil Méndez	La Coruña
Miguel Casals Moreno	Gerona
Fabio Medeiros Pérez	León
Jonathan Muñoz Vergara	Madrid
Diego Ballesteros López	Lugo
Adrián Arnandis Amad	Huesca
Alberto García Ramírez	Murcia
Jorge Marchante Carrasco	Valencia
Pablo Araujo Hidalgo	Sevilla
Sebastián Afonso Moreda	Vizcaya
Mikel Zubizarreta Leiva	Soria
Antonio Ortega Pérez	Teruel
Javier Frias Barrios	Zaragoza
Eneko García Vesga	Vizcaya
Liliana Delagarre Tomis	Barcelona

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADPATER NEPO GEO POCKERT



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 91 654 84 19 ó 654 72 18.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 91 654 58 72
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y ademas

- **Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.**
- **Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.**
- **La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.**

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 25% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡VERSIÓN EN CASTELLANO YA DISPONIBLE¡

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35